8
LA LEGIONE
DEI MORTI
J. H. BRENNAN
alla
corte di
re artù
librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

LA LEGIONE DEI MORTI

J. H. BRENNAN

illustrato da John Higgins
tradotto da Laura Pelaschiar

Edizioni E. Elle

INDICE

Registro d'avventura

PUNTI DI VITA

Iniziali:

Attuali:

PUNTI DI ESPERIENZA:
(20 = 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE)

EQUIPAGGIAMENTO

Pozioni Risananti:

Pezzi d'Oro:

PREMESSA

Merlino è morto... ma non si darà pace. Il mago più famoso di Camelot, mentore di eroi e consigliere di Re Artù, se n'è andato per sempre tra i malvagi. Ora comanda la terribile *Legione dei Morti*, un esercito di cadaveri, scheletri, zombi e stramberie varie in marcia dall'Aldilà attraverso la Scozia allo scopo di porre Avalon sotto assedio.

Soltanto *tu* puoi fermare questa banda spaventosa. Soltanto *tu* possiedi il coraggio, la saggezza, l'abilità, la forza, l'energia e l'incredibile fortuna per affrontare la terrificante Legione guidata da Merlino.

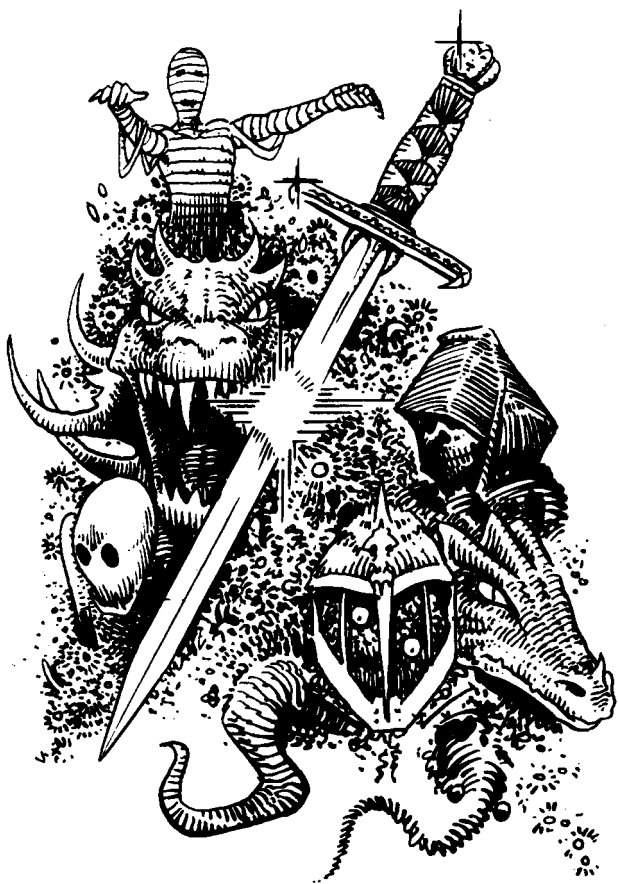
Per giocare avrai bisogno di due dadi, una matita, qualche foglio di carta, e di tutta la tua intelligenza. Questa è l'unica delle avventure "Alla corte di Re Artù" che comincia all'*Inferno* e peggiora a ogni passo. Perciò adopera il Registro d'Avventura che trovi all'inizio del libro per annotare le varie fasi e tappe del tuo viaggio. Puoi strappare la pagina con le Regole di Combattimento, in modo da avere sempre a portata di mano i dati che ti servono. Avanza con cautela e cerca di evitare quanto più ti è possibile il paragrafo numero **14**.

La Legione dei Morti è l'ultima delle avventure "Alla corte di Re Artù", una serie talmente avvincente, talmente contorta, talmente terrificante e così dannatamente ingegnosa che ha fatto completamente impazzire il suo autore, ha distrutto il suo geniale illustratore e ha spazzato via un intero esercito di collaudatori di *libro-*

game, tanto che un unico, coraggioso abitante della Cornovaglia è sopravvissuto al massacro.
Gli altri volumi della serie sono: *Il Castello di Tenebra, Caccia al Drago, Nel Regno dei Morti, Viaggio nel Terrore, Il Regno dell'Orrore, Il Regno del Caos* e infine (eh, eh!) *La Tomba degli Incubi.* Non possiedi ancora l'intera raccolta? Non sai cosa ti perdi!

LA MORTE DI MERLINO

Pssst!

Oh, santo cielo! Ti prego, ascoltami! Mi senti? Nella tua testa, intendo. Mentre stai leggendo, senti le parole nella tua testa? Riesci a sentire la mia voce? È che sono nuova a questo genere di cose e non so se sto lanciando l'incantesimo nella maniera giusta.
Sono qui, nel libro. Intrappolata tra le pagine, più o meno. Ovviamente mi trovo anche da un'altra parte. Vivo ad Avalon. Mi chiamo Cody e sono una apprendista stregone. E lo stregone presso il quale faccio il mio apprendistato è Mago Merlino.
O piuttosto, *era* Mago Merlino. Adesso è morto. No, non ridere... è una cosa triste. Molto triste.
L'intero Regno è in lutto. Beh, buona parte del Regno. Dicono che sia caduto da un albero mentre stava appannando col fiato la buccia delle mele. È morto sul colpo, a novantanove anni suonati. Poi il corpo si è dissolto in una nuvoletta di fumo: mago fino in fondo. Tutto ciò che hanno trovato sotto l'albero è un cubetto di gelatina di prugne. Molto triste davvero.
Perciò Re Artù ha chiesto *a me* di farti venire.
"Per la sacra barba di Santo Stefano" ha esclamato con quel suo fare sincero, "dovrai fare tu il lavoro, Cody. Abbiamo disperatamente bisogno di Pip, più di qualsiasi altra volta e, senza Merlino, tu sei l'unica in grado di lanciare l'Incantesimo-Rete, Cody".

Così, eccomi qua. Ed eccoti là. E non sono per niente sicura di sapere come si fa. Ma è meglio che ci muoviamo. La Legione dei Morti sta marciando su Avalon.

> Meglio lasciar perdere le cerimonie se la Legione dei Morti sta marciando su Avalon. Conosci già le regole delle avventure "Alla Corte di Re Artù"? Allora vai all'**1**. Altrimenti, vai al **3**.

1

C'è uno strano ronzio nelle tue orecchie, simile, sotto molti aspetti, a quello di uno sciame d'api in cui ogni ape suoni un tamburello e un ottavino. Le pareti della stanza in cui ti trovi cominciano a mandare luce, e poi si dissolvono. Il pavimento si inarca come un'onda gonfiata dalla marea. Fuori dalla finestra, gli alti edifici cominciano a crollare in mucchi di polvere e di cemento. Un tuono di tempesta esplode sopra di te. Diventi cieco, sordo, muto, e la testa ti gira vorticosamente... il che non è esattamente la condizione migliore per cominciare un'avventura. Senti delle voci sussurrare qualcosa al tuo orecchio sinistro.
- Preferisci finire bollito o arrostito?
- Preferisci morire di fame o dissanguato?
- Preferisci votare conservatore o socialista?
Con grande orrore, vedi che il tuo corpo sta cominciando a sciogliersi. Mani, piedi, orecchie e altri pezzetti di carne che ti appartengono cadono a terra con un morbido *blob.* L'universo ruota vorticosamente attorno a te, e tu scivoli in uno stato di incoscienza...

Ti risvegli in un luogo e in un tempo completamente diversi (per non parlare del corpo, anch'esso completamente diverso: più robusto, anche se certo non più attraente di quello che hai abbandonato). Attorno a te ci sono gli ormai familiari gingilli di una delle abitazioni di Merlino. Davanti a te, nervosamente alle prese con una sfera di cristallo, vedi una giovane fanciulla bionda di circa tredici anni.
"Chi sei?" domandi, mentre già ti senti scorrere nelle vene il sacro fuoco dell'avventura.
"Cody" ti risponde lei, con la voce di Cody. "Te l'ho pur detto, no? Ora raccogli il tuo equipaggiamento e mettiti al lavoro. Sei un vero e proprio magnete per loro, adesso, lo sai?"
"Un magnete per chi?" chiedi. "O per cosa?"
"Per *loro*!" esclama Cody cupamente. Ti porge una spada infilata in un fodero decorato. "Prendi la tua spada... è un aggeggio che ti tornerà utile".
"Ehi, a chi dici 'aggeggio', tu?" si lamenta Excalibur Junior (EJ, abbreviato), la tua spada parlante famosa in tutto il mondo.
La fanciulla la ignora. "Oh, ti scongiuro, *muoviti*!" ti dice con voce vagamente disperata. "Potrebbero essere qui da un momento all'altro. Scegli il tuo equipaggiamento e *vai*!"
"Va bene, va bene" le rispondi, un po' infastidito da tutto quel panico, dall'atteggiamento della ragazza e dalla sua totale incapacità di fornirti qualche informazione. "Dove posso trovare il mio equipaggiamento?"
"Al paragrafo **2**!" ti grida lei, spingendoti verso la porta.

2

Entri con passo incerto in una seconda stanza piena zeppa d'armi e oggetti d'equipaggiamento, in gran parte rotti, oppure cianfrusaglie del tutto inutilizzabili.
Cody ha sbattuto la porta alle tue spalle e, dai rumori che senti, sembra proprio che la stia chiudendo a chiave e che stia tirando un chiavistello. "Ehi, aspetta un attimo..." gridi furiosamente.
Ma una voce proveniente dal tuo fianco dice con calma: "Lasciala perdere. È solo un po' arrabbiata per questa storia di Merlino e tutto il resto".
"Lasciarla stare?" le fai eco, dopo aver tristemente constatato che EJ è inopportuna come al solito. "Lasciarla stare? Ci sta chiudendo dentro, genio che non sei altro!"
"C'è un'altra porta, laggiù" ti indica la tua geniale spada, puntandosi verso la parete più distante. "E conduce fuori. Sono stata bene informata. Se ti decidi a prendere l'equipaggiamento che ti serve, ti dirò tutto quando saremo pronti ad andarcene".
Leggermente irritato, esamini l'equipaggiamento. Di tutto l'ammasso di roba che c'è qui, gli unici oggetti ancora interi e approssimativamente utilizzabili sono:

Aardvark artificiale
Ago di sicurezza
Ascia
Bacchetta di vetro
Bole
Borraccia d'acqua *(piena)*
Borraccia di vino *(piena)*
Borraccia di whisky *(piena)*

Caterpillar quantico
Cavalletto da pittore
Cerniera lampo *(primitiva)*
Corda *(15 metri)*
Copridito di gomma
Corona *(di latta, dipinta d'oro)*
Erettore
Fagiolo Salterino *(messicano)*
Fermacarte a forma di pera
Gelatine *(inglesi)*
Guanti di pelle
Libro
Orsetto koala *(imbottito)*
Ritratto in miniatura di Re Artù
Sbarra di ferro
Scacchiera
Sega
Seghetto a mano
Tazza *(di latta, dipinta di bianco)*
Torta di mele
Trappola *(quasi invisibile)*
Unghie *(1 sacco da mezzo chilo)*
Vernice arancione *(1 lattina)*
Xilofono

"Sembra tutto assai strano" commenti tra te.
"A me sembra equipaggiamento di routine" dice EJ. "Non dimenticare che puoi portare con te soltanto sei oggetti, altrimenti non potrai combattere bene".
"Mi ricordo, stai tranquilla! Che cos'è un aardvark artificiale?"

"Una specie di meccanismo divora-formiche" ti risponde EJ. "Ne avevi uno in un'altra avventura, ricordi? Nel terrificante Regno dei Morti, mi pare".
"E un caterpillar quantico?" domandi.
"Senti" dice EJ, "in avventure di questo tipo non ti resta che prendere quello che ti pare e sperare che prima o dopo ti possa tornare utile".

Perciò, scegli i tuoi sei oggetti, annotali e poi vai al **4**, dove, con un po' di fortuna, potrai scoprire che cos'è tutta questa storia. O forse anche no.

3

"Ascolta" dice la voce di Cody (dentro la tua testa). "Il fatto è che sono nuova anch'io a queste faccende di avventure. Nessuno mi ha mai insegnato le regole. Così ho strappato - (sob!) - una pagina da uno dei libri di incantesimi di Merlino, l'ho copiata con molta attenzione e l'ho attaccata in fondo a questo libro. Puoi strapparla di nuovo, se vuoi. Vai in fondo e dai un'occhiata. Adesso ti prego di cooperare al massimo. La prima cosa da fare è giocare due dadi per stabilire i tuoi PUNTI DI VITA. La pagina con le regole in fondo al libro ti dice come fare. Quando stai per cominciare, puoi giocare due dadi per tre volte e scegliere il punteggio migliore. Le altre volte, invece, puoi giocarli soltanto una volta (per 'altre volte' intendo quelle sfortunatissime circostanze in cui ti farai ammazzare e dovrai quindi ristabilire i tuoi PUNTI DI VITA)".
"Combattimento" continua nervosamente la voce di Cody. "Ne avrai a sazietà, di combattimenti, se riesco a lanciare l'Incantesimo-Rete nella maniera giusta. Proba-

C'è una specie di... Cosa fuori dalla porta.

bilmente ne dovrai affrontare più di quanti tu ne abbia mai affrontati in qualsiasi altra avventura, e ciò a causa della natura piuttosto polemica e riottosa della Legione dei Morti. La pagina con le regole ti spiega come funzionano i combattimenti. Io ti spiegherò come farti ammazzare. Basta che tu perda tutti i PUNTI DI VITA, ecco come. Quando i tuoi PUNTI DI VITA si riducono a zero, sei morto stecchito (a meno che non ti venga detto altrimenti, ovviamente)".
"Oddio, c'è talmente tanta roba da ricordare" si lamenta la voce di Cody dentro la tua testa. "La magia. La magia. La pagina con le regole ti dice anche come si fa a lanciare un incantesimo, ma non ti spiega cosa siano gli incantesimi. Per fortuna mi sono ricordata di prendere anche il tuo libro degli incantesimi. Lo troverai nell'Appendice *Libro di Pip degli Incantesimi Combinati*".
"Beh" osserva la voce di Cody, sempre dentro la tua testa, "immagino di essermi scordata qualcosa, ma se l'ho fatto, niente scene di panico o lamentele, per piacere, perché sto facendo del mio meglio".
"Preparati per l'Incantesimo-Rete!" grida la voce di Cody, sempre dentro la tua testa.

Puoi sentirlo arrivare al paragrafo **1**.

4

"E adesso?" chiedi, sentendoti leggermente stracarico e parecchio confuso.
"Oltre la porta" ti dice EJ, indicando. "Quella lì. Quella che conduce fuori. Ormai l'altra l'avrà chiusa a chiave la ragazza".

Ancora profondamente stupito, apri la porta d'uscita, la chiudi di nuovo, tiri il chiavistello e rimani lì in piedi, tremante e con la fronte imperlata di sudore. "Santo cielo!" esclami. "Ma questa non è Avalon!"
"No, vero?" ti fa eco EJ, allegramente.
"È orribile!" boccheggi. "È il posto più orribile che io abbia mai visto".
"Eh, già, proprio così" continua EJ, sempre molto allegramente. "Davvero terribile".
"C'è una specie di... Cosa lì fuori".
"Sì, di solito c'è" ti spiega EJ. "E cerca sempre di divorare chiunque oltrepassi la porta".
"Cioè noi!" esclami.
EJ annuisce con aria saggia. "Proprio così".
Estrai EJ dal suo fodero e cominci a ritirare il chiavistello per aprire nuovamente la porta. "Speriamo che ne valga la pena" mormori arcigno mentre balzi oltre il portale e ti prepari ad affrontare la Cosa di fuori.

> La quale è equipaggiata di 20 PUNTI DI VITA e possiede un paio di zanne che procurano +3 punti di danno. Se la Cosa riesce a mangiarti, sputerà le tue ossa al **14**. Se sopravvivi, puoi dare un'occhiata al **10**.

5

È una bella scarpinata da dove ti trovavi a dove stai andando, e le rocce e i rovi coperti di spini, mezzi nascosti tra le crepe sotto i tuoi piedi, non ti facilitano il cammino.

"Sei sicuro che stiamo andando nella direzione giusta?" chiede EJ.

"Fai silenzio" le ingiungi educatamente, dal momento che non hai voglia di stare ad ascoltare le sue chiacchiere, adesso.

Mano a mano che la tua destinazione si avvicina, respirare ti diventa sempre più difficile, e quando infine raggiungi il bordo del lago di zolfo, non solo sei sudato fradicio, ma ansimi anche come un mantice.

Se le cose non erano facili già prima, adesso sono praticamente impossibili. Il lago ribolle e trasuda vapori densi e nauseabondi che incombono a mezz'aria sulla zona circostante simili a una coltre bollente assolutamente irrespirabile. Se tutto questo è il risultato dell'inquinamento industriale, è proprio ora che il re faccia approvare qualche legge più severa.

Sulla superficie del lago galleggia una barchetta a remi sul cui metallo si riflette il bagliore dello zolfo. Incatenata ai remi vedi la fanciulla più bella che mai ti sia capitata sotto gli occhi.

"Ehilà, Fanciulla Meravigliosa!" gridi, tossendo un po'.

"Ehilà, personcina minuta ma robusta e dannatamente attraente!" risponde lei. "Sei venuto a salvarmi?"

"Non lo so" mormori. "Siamo venuti a salvarla, EJ?"

"Possibile" grugnisce la tua spada magica, la quale è notoriamente cinica e diffidente in fatto di fanciulle meravigliose e incatenate che si incontrano nel corso di un'avventura. "La barca potrebbe tornarci utile" afferma EJ, "ma la ragazza la terrei d'occhio".

Ti avvicini di un passo alla riva del fiume e decidi di non tuffarti. "Ehilà, Fanciulla Meravigliosa, non potresti

avvicinarti un po' remando in questa direzione? La mia fedele spada e io ti proteggeremo da ogni possibile attacco". L'ambiente circostante è talmente sgradevole che non si avvicinerebbe nemmeno una zanzara.
"Ottima idea!" esclama la fanciulla, e comincia a remare verso la riva.
"Non mi piace tutto questo" mormora EJ. "È troppo semplice".
"Lo so" mormori in risposta. "Tieniti pronta ad ogni evenienza".
"Spero che non si tratti di ragni" mormora ancora EJ. "Odio i ragni".
La barchetta a remi si avvicina e la Fanciulla Meravigliosa si alza in piedi. "Serviti della tua spada per spezzare queste catene" ti chiede dolcemente. "E allora io sarò libera".

Beh, cosa pensi di fare? Puoi spezzarle le catene al **9**, oppure puoi comportarti da vero zotico e rifiutarti di farlo al **7**.

6

"Tutto ha avuto inizio" comincia EJ con calma, "il giorno che Merlino si uccise *mangiando prugne avvelenate*..."
"Ehi, aspetta un attimo!" la interrompi. "Pensavo che fosse morto cadendo da un albero di mele".
"Qualcosa del genere, sì" commenta EJ, con una scrollata di spalle. "Il punto è che adesso lui è morto, e il modo in cui è successo ha poca importanza. Ora, essendo lui defunto, Avalon è rimasta senza la protezione magica del suo Mago Laureato. C'era Cody, natural-

mente, ma lei è soltanto un'apprendista e, francamente, gli altri maghi sparsi per il regno non hanno nemmeno la metà dell'esperienza di Merlino.
"Comunque, per farla breve, circa una settimana dopo la morte di Merlino, un gruppo di operai del re, intenti a riparare il Muro di Adriano, notò qualcosa di terrificante: un orrendo esercito di scheletri e cadaveri in decomposizione stava marciando da nord verso sud..."
"La Legione dei Morti!" esclami con un filo di voce.
"La Legione dei Morti" annuisce EJ. "Io l'avevo sempre considerata una leggenda, un mito; ma, dopotutto, cosa ne può sapere una spada? Gli operai se la diedero a gambe, perciò non sappiamo cosa fece poi la Legione. Sappiamo però che non si diresse più a sud, perché gli operai ebbero il tempo di raggiungere Londra, e il re ebbe il tempo di mandare degli esploratori a nord. Il risultato fu che, al ritorno, la compagnia M15 riferì che la Legione stava correndo in lungo e in largo la Scozia, razziando villaggi, mettendo a ferro e fuoco ogni contrada, rubando e distruggendo tutte le Higlands scozzesi. Niente e nessuno era in grado di resistere ai componenti della Legione, dal momento che è estremamente difficile uccidere dei cadaveri. Anche trovarli era un grosso problema, perché quelli continuavano a comparire e scomparire. Le ultime notizie danno per certa la loro marcia verso sud, in direzione di Avalon.
"Naturalmente" prosegue EJ, "fu deciso di mandarti a chiamare: Pip il Castigatore di Maghi Malvagi, lo Sterminatore di Dragoni, il Chiuditore di Cancelli, il..."
"Sì, sì" la interrompi, mettendo fine a quella litania di titoli. "Ti prego, continua".

"Dal momento che tu sei l'unico con qualche possibilità di sopravvivenza contro la Legione dei Morti" spiega EJ allegramente, "Cody ha preparato l'Incantesimo-Rete e una porta magica per farti viaggiare attraverso il tempo, ed eccoci qui".
"Eccoci qui, dove?"
"In Scozia" dice EJ.
Fai girare lo sguardo attorno sul brullo panorama e poi lo levi verso il cielo denso di nubi tempestose. "Questa è la *Scozia?*"
"A meno che Cody non abbia sbagliato qualcosa, sì" annuisce EJ.
"E io dovrei sbaragliare l'intera Legione dei Morti *tutto da solo?*"
"Oh, no" risponde EJ. "Tu hai me".
Ti siedi mugugnando su una roccia vicina e affondi la testa tra le mani. Dopo un minuto circa, EJ riprende a parlare con voce esitante. "E non è tutto. *È Merlino a guidare la legione*".

> Come diavolo hai fatto a cacciarti in un pasticcio del genere? E, cosa più importante, come farai a uscirne? Al numero **8** troverai una mappa del luogo in cui ti trovi, che forse potrebbe aiutarti a decidere cosa fare.

7

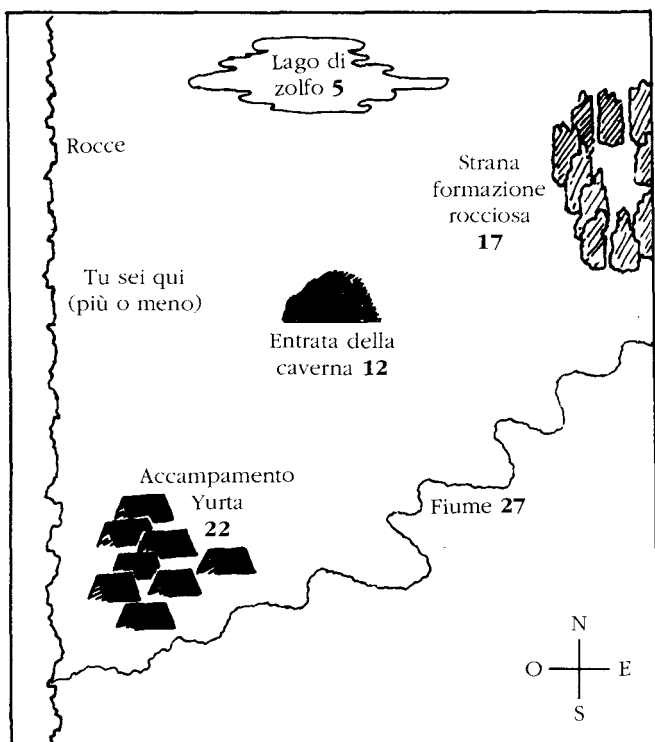
"No, credo che non lo farò" le rispondi cautamente. "Almeno, non ancora".
"Che comportamento assolutamente *disgustoso!*" si lamenta lei e, con tuo grande orrore, balza giù dalla barca e scompare sotto la superficie del lago.

Per un attimo fissi a bocca aperta il punto in cui la fanciulla si è tuffata, incapace di comprendere ciò che è appena successo. Folli propositi di salvataggio affollano la tua mente, ma un'ulteriore occhiata al lago basta a dissuaderti.
"Almeno adesso abbiamo una barca" osserva EJ con fare filosofico.

E ha proprio ragione. Inoltre la barca è stata abilmente progettata in modo da ripiegarsi su se stessa e assumere così dimensioni abbastanza piccole da permetterti di infilarla nel tuo zaino. Meglio prenderla e andarsene prima che un'altra Fanciulla Meravigliosa appaia e faccia qualcosa di terribile. Il **12** ti condurrà all'entrata della caverna, il **17** alla misteriosa formazione rocciosa, il **22** all'accampamento e il **27** al fiume.

8

Dal momento che ti trovi in questo tristissimo posto senza nessuna possibilità di tornare indietro, decidi di guardarti attorno con maggior attenzione; benché il paesaggio rimanga comunque poco invitante, qualche elemento che non avevi notato prima attira la tua attenzione. Le rocce dietro a te, a ovest, sembrano correre all'infinito verso nord/sud, bloccandoti effettivamente la strada in quella direzione. Verso est, invece, noti sul fianco della collina un'apertura buia che immagini essere l'entrata di una caverna. Dietro a questa, più a est, si trova una misteriosa formazione rocciosa,

composta di volute di lava che si levano dolenti verso il cielo come le anime dei dannati.

A nord si trova quello che a prima vista sembra un lago di zolfo: manda un lieve bagliore fosforescente e inonda del suo fetore l'intera zona. A sud un ampio fiume rosso e giallo scorre lentamente, mentre a nord di questo si scorgono a malapena le cime di alcune tende nere che

formano una specie di accampamento. Per fortuna della Legione dei Morti non c'è segno alcuno.

A nord arriverai al lago di zolfo al **5**. A est raggiungerai l'entrata della caverna al **12**, mentre la misteriosa formazione rocciosa si trova al **17**. Se scegli di andare a sud, potrai esaminare le tende nere al **22**, oppure raggiungere il fiume al **27**.

9

Claang!

"Mi hai smussato la punta!" grida EJ nell'attimo in cui la cali sulle catene, che all'istante esplodono in mille pezzi. Immediatamente la Fanciulla Meravigliosa si trasforma in una creatura bassa, tarchiata, con la pelle spessa e tozze ali di pipistrello. "Citrullo! Citrullo! Citrullo!"

L'ex Fanciulla Meravigliosa ora possiede 25 PUNTI DI VITA, un morso velenoso e un caratteraccio terribile. Ti attaccherà non appena smetterà di farfugliare sciocchezze. Il suo dente avvelenato colpisce con un 11 o un 12, raddoppiando i punti di danno

contro di te. Se l'ex Fanciulla Meravigliosa ti uccide, vai al **14**. Se sopravvivi, puoi prendere la barca, che è stata abilmente progettata in modo da ripiegarsi su se stessa e assumere dimensioni abbastanza piccole da permetterti di infilarla nello zaino. Scegli tra il paragrafo **12**, il quale ti condurrà all'entrata della caverna, il **17**, che ti porterà alla misteriosa formazione rocciosa, il **22**, che dà accesso all'accampamento, e il **27**, dove troverai la sponda del fiume.

"Citrullo!" esclama la creatura.

10

Questo posto puzza da matti. Dapprima hai pensato che fosse la carcassa della Cosa (la quale ha cominciato a marcire a grandissima velocità nell'attimo stesso in cui l'hai uccisa), ma una rapida occhiata è bastata a convincerti del fatto che l'intera zona è permeata da un fortissimo odore di zolfo. E non è tutto. Ti trovi su un pianoro brullo e roccioso. Sopra la tua testa grossi nuvoloni arrabbiati rotolano e si rincorrono in un cielo senza sole. Tutt'attorno la vita vegetale è ridotta a pochi licheni squamosi che si attorcigliano sugli spuntoni di roccia e a qualche ramoscello di aconito che sbuca dal terreno piatto, pronto a graffiare l'incauto viandante. Alcune fumarole sparse eruttano volute di fumo bianco e verdastro che sembrano fuoriuscire da abissi infernali, creando così a una spessa cappa soffocante che incombe sul desolato panorama, simile a una nube tossica. Alle tue spalle imponenti spuntoni di roccia granitica si levano verso il cielo fino ad altezze infinite.
"Dov'è la porta?" chiedi improvvisamente nel panico, perché non c'è traccia alcuna della porta attraverso la quale sei arrivato in questo luogo inquietante.
"Non esiste alcuna porta, qui" ti spiega EJ. "Almeno non come esisteva dall'altra parte. È a senso unico. Cioè, non esattamente a senso unico; puoi attraversarla di qua e di là, ma puoi aprirla soltanto di là".
"E come torniamo indietro?" chiedi.
"Ottima domanda" risponde EJ.
"Forse è meglio che mi spieghi cosa sta succedendo" sospiri.

Cosa che EJ sarà contenta di fare al **6**.

Figure contorte ti fissano dalla roccia.

11

Ti fai più vicino, e il basso mormorio diventa sempre più forte. Non era un prodotto della tua immaginazione! Be', allora non può che trattarsi di un singolare effetto del sibilo del vento che si insinua tra le forme di quelle misteriose sculture di lava. Ti avvicini a una di esse: è una figura contorta, simile a un nano gigante (o forse a un gigante nano) armato di scudo e di spada... e sta sogghignando malvagiamente. Ma dal momento che è una cosa impossibile, giungi alla conclusione che ciò che hai visto è soltanto il prodotto di un gioco di luci.

> Ma ti senti veramente pronto a *toccare* una di queste strane figure? Se sì, puoi farlo al **13**. Se no, puoi sempre scoprire cosa si trova a est della misteriosa formazione rocciosa al **15**, oppure puoi semplicemente tornare alla tua mappa e scegliere un'altra destinazione all'**8**.

12

"È strano" osserva EJ, mentre raggiungete l'entrata della caverna.

"Cosa?" le chiedi.

"Quando eravamo più lontani, avrei giurato che questa non era la vera entrata di una caverna, ma soltanto un disegno abilmente tracciato sulla roccia. Però adesso mi sembra vera".

"Gli occhi ti fanno strani scherzi, EJ" le dici in tono severo. Ma ora che EJ te l'ha fatto notare, l'entrata della caverna sembra un po' strana anche a te, come se non

fosse la vera entrata di una caverna ma un disegno abilmente tracciato sulla roccia.
"Sì, immagino tu abbia ragione" dice EJ. "Allora, entriamo nella caverna?"

Puoi tentare di entrarci al **16**, anche se, in effetti, sembra proprio un disegno abilmente tracciato sulla roccia. Puoi cercare di penetrarlo un po' con EJ al **18**; o, forse ancora meglio, puoi lasciar perdere il tutto e scegliere un'altra destinazione all'**8**.

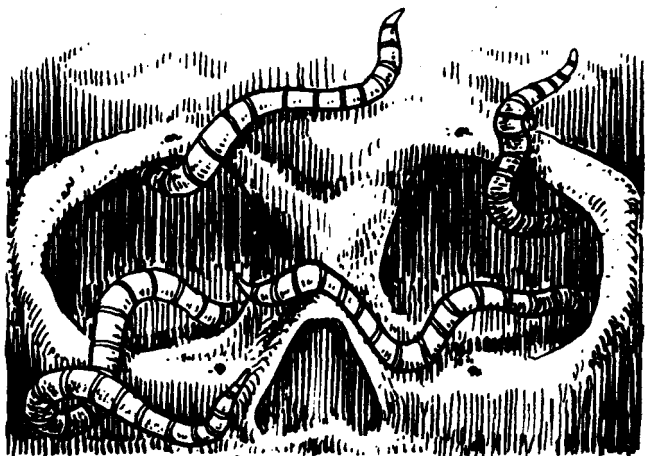
13

Mormorando qualcosa di intelligente riguardo al basalto igneo, allunghi la mano per staccare un pezzetto di roccia da una delle figure. La quale balza in avanti con un feroce urlo di guerra. (La cosa non ti stupisce poi tanto, no?)

Dal momento che, per tua fortuna, ti stavi servendo di EJ per staccare il pezzetto di roccia, puoi automaticamente colpire per primo. Quanto al resto, le notizie non sono troppo buone. Il nano gigante di roccia (o il gigante nano di roccia) possiede niente meno che 30 PUNTI DI VITA. Colpisce con un 5 o più e procura +2 punti di danno grazie alla sua grande forza; inoltre si serve dello scudo con tale maestria che ad ogni attacco devi togliere 2 dai punti di danno che riesci ad arrecargli. Comunque, dal momento che ha gli arti piuttosto irrigiditi, ogni tre scontri il nano gigante (o il gigante nano) deve fare almeno 8 per colpirti. Se questo ciccione di basalto riesce ad ammazzarti, vai al **14**. Se sopravvivi, puoi

scoprire cosa si trova a est della formazione rocciosa al **15**, oppure tornare all'**8** per consultare la mappa e scegliere un'altra destinazione.

14

Oh, santo cielo! L'hai fatto un'altra volta, Pip! Hai concluso. Sei morto, finito, stecchito... caput! Sei andato a cacciarti nelle fauci di un mostro. Sei saltato dentro a una fossa. Hai bevuto del veleno. Sei morto affogato. Fritto. Soffocato. E chi più ne ha, più ne metta.

Comunque sia, adesso sei *il fu* Pip. Morto come Dracula, ma senza la sua capacità di agire da spirito. Chiudi gli occhi, incrocia le braccia sul petto, fatti di un pallore mortale e non dire niente.
Quando sei stufo di comportarti da sciocco, apri gli occhi, leva le braccia dal petto e rigioca i dadi per

determinare i tuoi PUNTI DI VITA. Poi, fresco e riposato, rimettiti al lavoro; puoi ricominciare l'avventura daccapo, oppure puoi riprenderla dal paragrafo che hai appena lasciato.
Ma, prima di ripartire, non dimenticarti di prendere nota del tuo infelice decesso nel *Mortometro* (Appendice II, in fondo al libro); altrimenti alla fine non potrai calcolare il tuo livello di avventura.

15

Dietro la formazione rocciosa, la pianura desolata si estende verso est per un tratto piuttosto breve ed è attraversata da una crepa di notevoli dimensioni che assomiglia alla cicatrice di un colpo di sciabola sulla guancia di un gigante. Vista da quella distanza, la fenditura è troppo larga per poterla attraversare d'un balzo ed è anche incredibilmente profonda.
Alle tue spalle in direzione ovest si trova la misteriosa formazione rocciosa; guardandola dal punto in cui ti trovi ora, ti accorgi che le rocce formano una specie di anello con un'apertura molto stretta che dà accesso al centro.

Se decidi di proseguire verso est, dovrai dare un'occhiata più da vicino alla fenditura al **19**. Se invece preferisci vedere cosa c'è al centro dell'anello di rocce (il che implicherà infilarsi in quello stretto passaggio), puoi farlo al **24**. Se preferisci vedere cosa succede a toccare le rocce prima di infilarti nel passaggio, puoi tentare la fortuna al **13**. In alterna-

tiva, puoi sempre tornare all'**8** per consultare la mappa e scegliere un'altra destinazione.

16

Thud!

Zzzzzzst

"*Aach*!"

L'ultimo suono proveniva da EJ (o forse da te stesso), ed era un'esclamazione di sorpresa per aver sbattuto contro un disegno abilmente tracciato su un'ampia porzione di roccia.

Un'esperienza che ti priva di 5 PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se sopravvivi, al **23** ti si offrono delle opportunità davvero interessanti.

17

Se da lontano la formazione rocciosa aveva un aspetto singolare, da vicino essa sembra ancora più strana. Evidentemente un tempo ci doveva essere uno sbocco di lava in questo posto, perché è solo così che queste rocce possono aver assunto conformazioni così contorte e grottesche. Ma la cosa strana è che hanno tutte l'aspetto di esseri umani... di soldati, si direbbe quasi: soldati catturati, immobilizzati e pietrificati nel loro dolore. È come se un antico esercito fosse stato spazzato via da un improvviso e inspiegabile cataclisma.

Mano a mano che ti avvicini, hai la netta sensazione che quelle strane figure ti stiano *osservando*. Una cosa impossibile, questo è certo, ma la sensazione è fortissi-

ma. E mano a mano che ti avvicini, ti sembra di sentire qualcosa... come una specie di basso mormorio.

Un prodotto della tua fantasia, naturalmente, ma adesso devi decidere se esaminare più da vicino la formazione rocciosa (a tuo rischio e pericolo) all'**11**, oppure scoprire cosa c'è a est di quest'ultima al **15**, oppure scegliere semplicemente un'altra destinazione sulla mappa all'**8**.

18

"Cosa mi hai fatto?" grida EJ con una vocetta sottile; e non c'è da stupirsi, dal momento che è diventata completamente bidimensionale, proprio come se fosse il disegno di una spada!
La guardi stupefatto: non è che l'ombra della potente arma che era prima!

E puoi dirlo forte. Perché, fino a quando l'effetto bidimensionale non verrà esaurito (e occorreranno due scontri perché ciò avvenga), EJ avrà bisogno di un 8 o più per colpire e *sottrarrà* 1 ai punti di danno che riuscirai a infliggere servendoti di lei. Ora devi decidere se entrare o meno in questa strana caverna al **16**, oppure tornare all'**8** e consultare la mappa per scegliere un'altra destinazione.

19

Avanzi coraggiosamente fino al bordo del baratro e guardi in giù. Il baratro cade a picco nel buio più totale per circa diciassette miglia.

Un attacco di vertigini ti coglie di sorpresa e ti fa barcollare. Perdi l'equilibrio... il tuo piede sinistro sta già calpestando il vuoto oltre il bordo del baratro, le tue braccia si agitano in aria come pale di mulino. Ti volti, appoggi entrambi i piedi sul terreno e poi cominci a cadere all'indietro. Con uno sforzo titanico riesci a riprendere il controllo e a cadere in ginocchio. Tiri un sospiro di sollievo.
Troppo presto. Immediatamente il bordo del baratro comincia a cedere e a sgretolarsi. Scivoli all'indietro verso l'abisso. Le tue mani si aggrappano a un cespuglio di aconito, riuscendo così a bloccare la tua caduta. Sei appeso al cespuglio, a penzoloni sul vuoto.
Le radici del cespuglio cominciano a muoversi, a cedere, a strapparsi fino a sciogliersi definitivamente dalla presa del terriccio; precipiti per mezzo metro circa prima di afferrarti con entrambe le mani a una sporgenza rocciosa.
"Odio queste situazioni!" mormora EJ, stringendo con forza il cinturone del suo fodero attorno ai tuoi fianchi.
Un forte vento sale dal fondo nero del baratro facendoti ondeggiare pericolosamente. Cerchi disperatamente di levare le gambe verso l'alto mentre sotto la tua presa alcuni frammenti di roccia si staccano dalla sporgenza.
Proprio quando ti sembra che le tue braccia dolenti non ce la facciano più a sostenere il tuo peso, con un potente colpo di reni lanci le gambe verso l'alto riuscendo a posare il ginocchio destro sul terreno. Ti tiri in avanti e cadi a faccia all'ingiù, i piedi ancora sul vuoto ma, grazie al cielo, ormai al sicuro.

C'è una testa nella pentola!

Mentre aspetti che il battito tumultuoso del tuo cuore si calmi, senti un lieve strattone all'altezza della caviglia. Ti volti e vedi un enorme tentacolo fuoriuscire dal baratro e attorcigliarsi sulla tua gamba.

Decisamente, questo non è il tuo giorno fortunato, Pip. Un orribile Mostro Marino del Baratro ti sta attaccando! Si tratta di una specie di polipo gigante, fortunatamente assai raro, che si nasconde in baratri simili a questo in attesa di qualcuno simile a te. Il Mostro Marino possiede 25 PUNTI DI VITA e ti trascinerà oltre il bordo del baratro, giù verso una morte sicura, con un 11 o un 12, oppure sconfiggendoti in normale combattimento. Se sopravvivi, vai al **25**. Altrimenti, la tua lunga caduta terminerà al **14**.

20

Questa è proprio *bella*! Dentro la pentola c'è la testa di un uomo con in bocca una mela a mo' di decorazione. E poi ci sono delle ossa. Forse stavano per mangiarsi quel povero avventuriero, e non s'erano nemmeno preoccupati di raderlo, prima di cucinarlo. Proprio una *bella* storia!

"Beh, io non la trovo così bella" osserva la testa, che, a quanto pare, è un po' telepatica. "In realtà non stavo per essere mangiato. Mi stavo solo nascondendo qui dentro".

"Ah sì?" ti informi gentilmente. "E da chi ti stavi nascondendo?"

"Evidentemente sei qui da poco, perché altrimenti non faresti domande così banali" dice la testa. "Ogni cosa in

questo posto è letale. Ciò di cui hai bisogno è l'amuleto di Knar: ti proteggerà dai pericoli più temibili".
"Beh, ascolta..." mormori con voce esitante, "... io devo trovare la Legione dei Morti e salvare Avalon, perciò non ho il tempo per andare in cerca di quella cosa lì..."
"Oh, ma è molto facile trovare l'amuleto. Devi soltanto dividere 30 per un mezzo, aggiungere 10 e andare al paragrafo indicato dal risultato". E con queste parole, la testa chiude gli occhi e, a giudicare dal respiro pesante, si addormenta.

Puoi esaminare le tende al **26**, oppure puoi tornare all'**8** e scegliere un'altra destinazione sulla mappa. A meno che, ovviamente, non ti sia venuta in mente un'idea migliore.

21

Plop!
Sei in piedi davanti all'entrata della caverna e hai riacquistato le tue normali forme tridimensionali.

Il tuo stomaco si gira sottosopra, depositando a terra 5 PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se vuoi rientrare nella caverna, vai al **16**. Se invece non ne puoi più di questi continui cambiamenti di forma, cercati un'altra destinazione sulla mappa al paragrafo **8**.

22

Sono i resti di un accampamento, non c'è dubbio, anche se forse non dell'accampamento della Legione dei Morti. Le tende sono tutte nere, ricavate dalla pelle di qualche

strano animale... il tipo di tende che in Mongolia si chiamano "yurte".
Forse che ti trovi in Mongolia? È un'ipotesi poco probabile.
L'accampamento ora sembra deserto, ma vi sono tracce di presenze piuttosto recenti: soprattutto una pentola rovesciata su delle ceneri ancora tiepide.

> Puoi dare un'occhiata alla pentola al **20**. Oppure puoi esaminare le tende al **26**. O ancora puoi scendere fino al fiume al **27**. O infine puoi tornare all'**8** per consultare la mappa e scegliere un'altra destinazione.

23

Per tutte le vacche sacre! (Come esclamano sempre gli avventurieri Indù.) Qualcosa di veramente strano ti è successo. Non credo dovresti preoccuparti più che tanto, ma il fatto è che sei diventato bidimensionale. Ora, più che un avventuriero, sembri il disegno di un avventuriero. (Un gran bel disegno, non c'è che dire, ma non esattamente quel che si chiama un bassorilievo.) La buona notizia è che con queste spoglie potrai muoverti all'interno della caverna abilmente disegnata sulla roccia, proprio come ti saresti mosso in una caverna vera con le tue dimensioni normali.

> Il problema è: vuoi davvero muoverti in questo ambiente bidimensionale? Puoi farlo a tuo rischio e pericolo al **28**. Oppure puoi scivolare all'indietro e uscire da quest'entrata al **21**.

24

Ti infili con cautela all'interno della strana formazione rocciosa.

Ma la cautela non è mai troppa, Pip! Gioca due dadi, togli due dal numero che hai ottenuto, poi dividi il risultato per due e arrotonda per eccesso. (Sì, è un'operazione complicata, lo so, ma un'avventura non è mai cosa facile.) Il risultato finale corrisponde al numero di figure contorte che hai toccato infilandoti nell'apertura. E ogni figura contorta che tocchi si scaglia furiosamente contro di te con la palese intenzione di ucciderti. Ciascuna figura possiede 10 PUNTI DI VITA, il che non è poi così grave; però con un 11 o un 12 è in grado di farti fuori. Se sopravvivi, vai al **29**. In caso contrario, vai a seppellirti al **14**.

25

Barcolli con passo incerto per qualche secondo, ancora pericolosamente in bilico sull'orlo del precipizio; ma non volendo ricominciare la stessa noiosa trafila che hai appena concluso, riprendi il controllo di te stesso e ti siedi a considerare la situazione.
L'unica notizia positiva è che il Mostro Marino del Baratro mangia assolutamente di tutto, anche le cose più orribili (non ha forse tentato di mangiare te?). Ciò significa che, se riesci a ucciderne uno, potresti trovare nel suo stomaco cose molto interessanti.
Senza dar bado alle proteste di EJ, trascini la carcassa del mostro oltre il bordo del baratro e la apri con pochi

colpi ben assestati. È vero! Nello stomaco del mostro si trovano un gran numero di stramberie poco digeribili, compreso un cubo di avorio ben lucidato dal quale si irradia un'inconfondibile aura di magia.

Questo cubo è una gran bella scoperta, Pip. Ciascuno dei suoi sei lati ti restituirà una doppia giocata di dadi di PUNTI DI VITA, anche se potrai servirti di ogni lato soltanto una volta. Mettilo via in fretta (a meno che, ovviamente, tu non voglia usarlo adesso) e decidi dove andare. Attraversare il baratro verso est è impossibile, ma puoi tentare la sorte infilandoti nell'apertura della misteriosa formazione rocciosa al **24**. Oppure puoi vedere cosa succede a toccare una delle rocce al **13**. O ancora - cosa più sicura - puoi tornare all'**8**, consultare la mappa e scegliere un'altra destinazione.

26

È una situazione piuttosto singolare, Pip. Dentro le tende ci sono tracce che indicano chiaramente la presenza recente di esseri umani - giacigli ancora tiepidi, cibo consumato a metà e cose del genere - ma non c'è l'ombra di anima viva. (O morta, quanto a questo.) Sembra quasi che le tende siano quel che resta di una piccola colonia improvvisamente scomparsa da lì senza lasciare testimonianza alcuna.
Ma, a proposito di testimonianze, in una delle tende trovi un interessante indizio - un diario - che potrebbe aiutarti a capire cos'è successo in questo posto. Scor-

rendone le pagine, scopri che esso narra la vita di un giovane pastore nomáde della Mongolia...
(Mongolia? Mi sembrava che quelle yurte fossero mongole! Ma questa non può veramente essere la Mongolia, no?)
...la cui tribù s'era perduta a causa di una tempesta di sabbia gelata e s'era poi ritrovata in quest'orribile luogo (che, ovviamente, non è la Mongolia, anche se lo scrittore non sembra sapere affatto cosa sia). Nel racconto vengono descritti diversi pericoli coraggiosamente affrontati e brillantemente superati, come un polipo gigante che vive negli abissi di un baratro senza fine e un labirinto infernale nel quale alcuni degli uomini migliori della tribù si sono persi per sempre. Mentre lo leggi, non sai deciderti se il diario narri avvenimenti realmente accaduti oppure se si tratti soltanto di una storia fantastica: lo stile è semplice, come di uno che registri i fatti più banali della propria esistenza; il contenuto, invece, sa molto di mitologia. Corri rapidamente alla fine del diario nella speranza di scoprire che cosa ne sia stato di questa gente. Ecco l'ultima pagina: "E così, giunti ormai alla conclusione che l'unica via di scampo da questo posto maledetto debba trovarsi a sud del grande fiume, ci siamo accampati sulla riva; e, dal momento che nessuno osa sfidare le terribili sanguinerole che nuotano in queste acque impervie, vogliamo escogitare un piano che ci permetta di attraversare le acque in modo sicuro. Il nostro Capo ci ha ordinato di impegnarci tutti quanti in questo arduo compito, e l'intera tribù, intenta a sbrigare il proprio lavoro quotidiano, non pensa ad altro.

"Sento un rumore di fuori. Andrò a vedere di cosa si tratta non appena avrò concluso questa parte del diario, dal momento che è ovvio che... *aaargh klunk splat gurgle!*"
Così termina il diario. Ma che razza di idiota ha il tempo di scrivere *aaargh klunk splat gurgle!* mentre qualcuno sta chiaramente cercando di ammazzarlo?
Relegando quest'ultimo, amletico dubbio nella lista sempre più lunga dei Grandi Misteri Insoluti della Terra, ti allontani infine dalla yurta.

Ma per andare dove? Quell'osservazione riguardo la traversata del fiume sembra davvero interessante, e il fiume è proprio qui dietro... al **27**, per essere precisi. Ma se desideri una destinazione meno umida, vai all'**8** e consulta la mappa.

27

Sei in piedi sulla riva di un fiume molto largo e molto lento. Una bassa nebbia vela la sponda opposta, sicché non sei in grado di vedere cosa si trova dall'altra parte. Lanci una pietra e constati che le acque del fiume sono piuttosto basse... almeno vicino al bordo.

Mmmm. Puoi guadare il fiume al **30**. Oppure puoi attraversarlo a nuoto al **34**. Oppure, se per caso hai con te una barca di qualche tipo, puoi navigare fino all'altra riva al **39**. In alternativa, puoi sempre tornare all'**8**, consultare la mappa e scegliere un'altra destinazione.

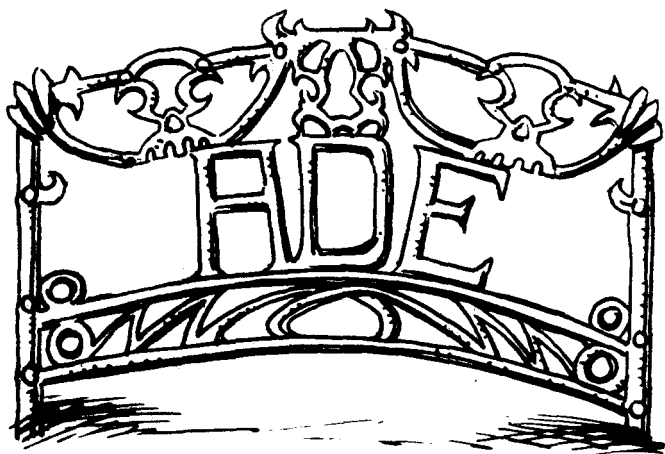
28

Che singolare sensazione, questa bidimensionalità! Quando cammini ti sembra di scivolare, e inoltre hai la strana impressione che ci sia un peso enorme sopra la tua testa, come se ti trovassi in una caverna (dove, in effetti, ti trovi) a trecentomila metri sotto terra (dove, in effetti, non ti trovi).
Ti dai un'occhiata intorno: vedi una specie di tunnel, con dei passaggi che si dipartono verso nord, sud ed est. Vedi anche quello che ha tutto l'aspetto di essere il disegno di un dragone che sta avanzando minacciosamente verso di te.

> Un dragone piuttosto piccolo, bisogna ammetterlo, con ali tozze e corte. Ma chissà quanti punti di danno può procurare il disegno di un dragone al disegno di un avventuriero! Ciò nonostante, se vuoi esplorare quei passaggi disegnati, potrai farlo affrontando prima il disegno del dragone al **31**. In alternativa, puoi abbandonare la caverna passando attraverso il **21**.

29

Ce l'hai fatta! Per San Giorgio (come sono soliti esclamare gli avventurieri inglesi), sei riuscito a raggiungere il centro della misteriosa formazione rocciosa. Le strane figure di lava sono tutte attorno a te; si contorcono e si dimenano, ma non possono raggiungerti.
Ti ritrovi in uno spazio aperto, al centro del quale si leva un cancello chiuso con in cima delle decorazioni

ornamentali in ferro battuto, in mezzo alle quali campeggia un'unica parola: *Ade.*

Ade? Hai trovato l'entrata dell'Inferno! Ed è un'entrata davvero particolare, perché, dopo averci girato attorno, scopri che dall'altra parte essa ha esattamente il medesimo aspetto, compresa la scritta in ferro battuto.

Ma ti senti veramente pronto a varcare quel cancello? Se sì, puoi farlo al **37**. Se no, l'unica alternativa è tornare indietro infilandoti tra le rocce al **32**.

30

Splish-spalsh! (Tu che guadi il fiume.)
Slurp-slurp! (La melma che si avvinghia attorno ai tuoi piedi tanto da impedirti di muoverti.)
Munch-munch! (Tu che vieni mangiato da un piranha.)

Segui le tue ossa al **14**.

31

"Stai attento alla tua pellaccia, maledetto disegno di un dragone!" gridi con una vocetta sottile. "Ti ridurrò in disegni di brandelli con il mio fedele disegno di una spada!"

"Vorrei che la smettessi di blaterare di disegni" mugugna EJ. "Questa storia non ha niente a che vedere con il disegno. È ovvio che siamo entrati in una Dimensione Spazio-temporale nella quale la realtà multidimensionale è regolata da una legge diversa da quella scoperta da Einstein: $E = MC^2$"

"Stai zitta, EJ!" le ingiungi stancamente mentre ti prepari ad attaccare il dragone.

Il quale possiede 25 PUNTI DI VITA e ha denti aguzzi che ti procurano +3 punti di danno. Però è assai probabile che in questa forma bidimensionale il drago non possa emettere dalle narici l'abituale getto di fuoco e di metano, perciò di quello non devi preoccuparti. Se la bestiaccia ti ammazza, vai al **14**. Se sopravvivi, puoi andare al **33** e concentrarti per la tua prossima scelta.

32

Ti infili con cautela all'interno della strana formazione rocciosa.

Ma la cautela non è mai troppa, Pip! Gioca due dadi, togli due dal numero che hai ottenuto, poi dividi il risultato per due e arrotonda per eccesso. (Sì, è un'operazione complicata, lo so, ma un'avventura non è mai cosa facile.) Il risultato finale corrisponde

al numero di figure contorte che hai toccato infilandoti nell'apertura. E ogni figura contorta che tocchi si scaglia furiosamente contro di te con la palese intenzione di ucciderti. Ciascuna figura possiede 10 PUNTI DI VITA, il che non è poi così grave; però con un 11 o un 12 è in grado di farti fuori.
Se riesci a uscire sano e salvo puoi tornare all'**8** e scegliere un'altra destinazione sulla mappa. Altrimenti, puoi cercare di reincarnarti al **14**.

33

Mentre il disegno del dragone comincia ad accartocciarsi, rinfili EJ nel suo disegno di fodero e decidi dove andare.

Verso nord al **35**, verso est al **38** e verso sud al **40**.

34

I tuoi passi echeggiano mentre prendi la rincorsa per lanciarti in un tuffo di bellezza e grazia straordinaria che ti trasporta oltre le acque basse del fiume.
Nuotando impavidamente ti dirigi veloce verso la sponda opposta, i muscoli potenti tesi nello sforzo. Con tua grande sorpresa scopri che l'acqua è tiepida... anzi, si sta facendo sempre più calda!
La temperatura continua a salire, a salire. Sei a metà traversata quando cominci a cadere nel panico. Forse attraversare a nuoto il fiume non è stata un'idea così brillante, dopo tutto.
"Forse attraversare a nuoto il fiume non è stata un'idea così brillante, dopo tutto" osserva EJ con voce irritata.

D'impulso ti giri con l'intenzione di tornare indietro. L'acqua diventa sempre più calda. E più calda.
E più calda.

Trasporta pure i tuoi resti bolliti al **14**.

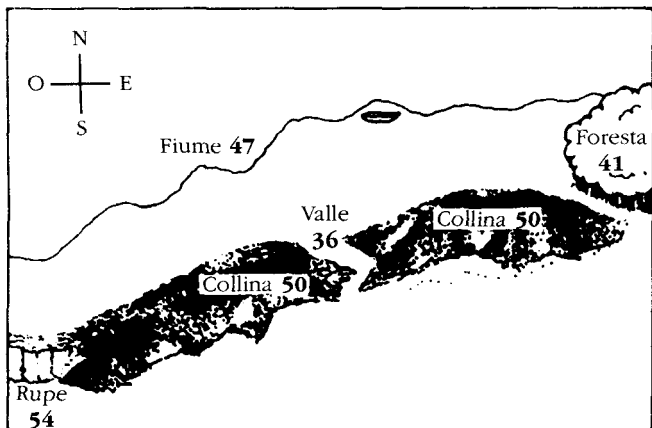
35

Mentre continui a scivolare in direzione nord lungo il corridoio bidimensionale, all'improvviso ti accorgi di qualcosa che sta scivolando in direzione sud verso di te. (Ovviamente tutto ciò grazie a un rimasuglio della tua capacità di percezione tridimensionale, perché adesso non riesci a vedere un fico secco, essendo diventato completamente miope nell'attimo stesso in cui hai perso la tua tridimensionalità.) Estrai rapidamente EJ e prosegui fino a quando quel *qualcosa* non ti si para improvvisamente davanti. A prima vista sembra soltanto una riga; un attimo dopo, però, la identifichi per il disegno di una salamandra. La riga ti fissa perplessa.
"Dove credi di andare, orribile personcina impudente?" ti chiede con un forte accento gallese.
Sospiri. "Fatti di lato" le dici, "altrimenti sarò costretto a ridurti a pezzettini con il disegno della mia efficentissima spada".
"Oh, grazie". (Questa è EJ, visibilmente soddisfatta per il complimento.)
"Non c'è nessun bisogno di diventare violenti, Testapiatta" osserva la salamandra. "Sono qui per aiutarti. Se ti sono sembrata brusca e un po' sgarbata è perché sabato scorso la nostra squadra ha perso".

È il disegno di un tifoso gallese di rugby, a quanto pare... un tifoso piuttosto strano, dal momento che non hai mai visto salamandre sulle gradinate degli stadi. Ma non c'è tempo per filosofeggiare sulle abitudini sportive delle salamandre, adesso. "Molto bene" dici. "Se sei qui per aiutarmi, allora aiutami".
Il disegno della salamandra si schiarisce il suo disegno di gola gallese. "Non fidarti della Dama del Lago" ti dice; dopo di che si tira da parte per farti passare.
La Dama del Lago? Ma non è quella che ha dato la spada Excalibur a Re Artù? E che ti ha aiutato non poco nel Castello di Tenebra, quanto a questo? Non fidarti di lei? Beh, è come se qualcuno ti dicesse di non fidarti di tua nonna! Scivoli cautamente davanti alla salamandra temendo un suo attacco, ma tutto fila liscio. Continui a scivolare e alla fine la vista di una luce lontana ti riempie di gioia. Scivoli più veloce fino a quando non raggiungi l'uscita del tunnel: il disegno di una sottile fessura attraverso la quale - essendo bidimensionale - riesci a passare con estrema facilità.
Plop!
Ed eccoti nuovamente a tre dimensioni, in piedi sul fianco di una collina che guarda su un lago di zolfo. Dietro a te c'è una strettissima fessura, nella quale non riusciresti mai a infilarti.

Il tuo stomaco si gira sottosopra, depositando sul terreno 5 PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. In caso contrario, puoi scendere in riva al lago di zolfo al **5**, oppure tornare alla mappa all'**8** e scegliere un'altra destinazione.

36

Davanti a te, in direzione nord, vedi un ampio fiume; della nebbia che si leva dalla sua superficie e oscura completamente la sponda opposta. Una barca è ormeggiata sulla riva meridionale: potresti servirtene per attraversare il fiume. A sud si trovano due colline coperte di piante d'edera, con una bassa valle che corre a dividerle nel mezzo. A est vedi una densa foresta, mentre un'alta rupe sembrerebbe bloccarti definitivamente il cammino verso ovest.

Se la tua famiglia è di tradizioni marinaresche, puoi prendere la barca e attraversare il fiume verso nord al **47**. Se invece preferisci gli alberi, raggiungi pure la foresta al **41**. Se vuoi salire su una delle due colline, puoi farlo al **50**. Al **54**, invece, potrai dare un'occhiata alla rupe, mentre al **59** puoi attraversare la valle che si trova a sud.

37

Con il cuore che ti batte all'impazzata, spingi i massicci battenti, che çigolano lamentosamente per poi spalancarsi con un sinistro rimbombo. A dispetto del fatto che un attimo fa sei riuscito a girare attorno al cancello, adesso che l'hai oltrepassato la scena non è più quella della strana formazione rocciosa... Ti trovi da qualche altra parte. Trai un profondo respiro per calmare il battito del tuo cuore, posi fermamente la mano sull'elsa di EJ e...

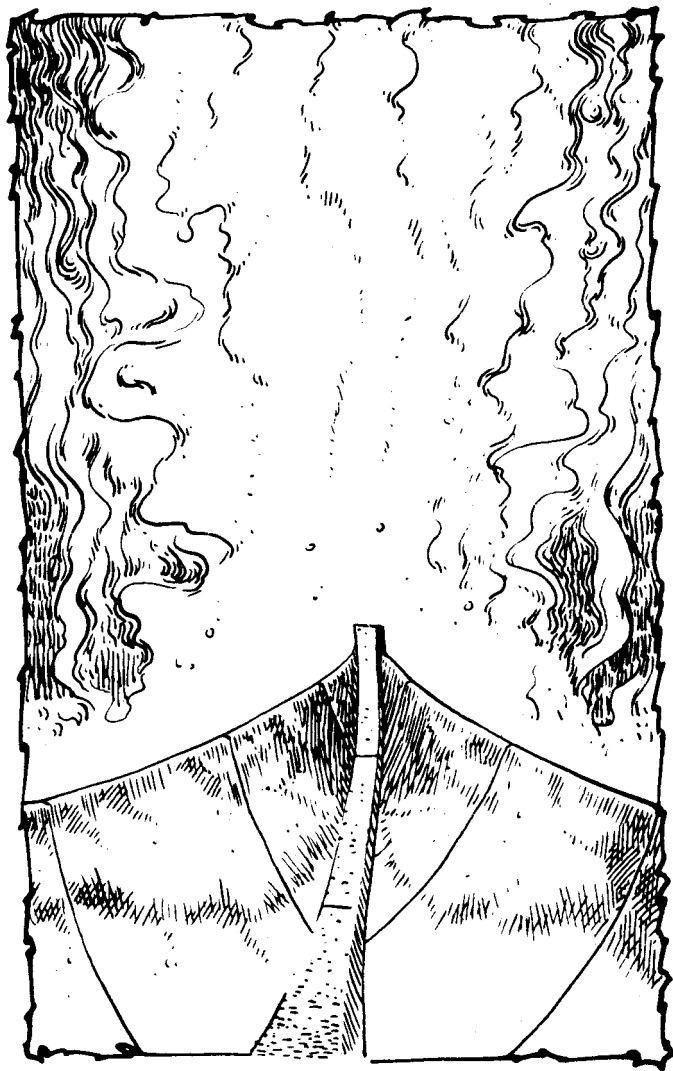
> Ascolta, Pip. Sei veramente sicuro di voler entrare nell'Ade? La maggior parte della gente trascorre la propria esistenza cercando di evitarla, capisci. Beh, se sei assolutamente deciso, varca la soglia fatale al **45**. Altrimenti puoi richiudere in fretta il cancello e tornare alla formazione rocciosa al **32**.

38

Scivolando in direzione est lungo il tunnel, noti numerosi disegni di pipistrelli che ti passano davanti svolazzando.

"Ehi, dico a voi!" esclama EJ, che, quando si trova in certi stati d'animo, parlerebbe a qualsiasi cosa. "Dove porta questo tunnel?"

"Al Cancello dell'Inferno, se non state attenti" squittisce in risposta uno dei pipistrelli più loquaci.

Suona piuttosto sinistro, ma dal momento che sei arrivato fin qui (e non sapendo bene come invertire la direzione di marcia in un mondo bidimensionale) pro-

Del vapore si leva dalla superficie del lago.

segui fino a quando il disegno dell'uscita di un tunnel non ti comunica che sei giunto a destinazione.
Plop!
Eccoti ritornato alle tue forme tridimensionali; l'entrata del tunnel ora non è che una macchia scura sul terreno. Davanti a te, un centinaio di metri più in là, si erge una misteriosa formazione rocciosa.

> Che potrai esaminare al **17**, a patto che la perdita di 5 PUNTI DI VITA (tanto ti costa tornare alla normalità) non ti uccida. (Se non sopravvivi, vai al **14**.) Ovviamente, puoi sempre riandare all'**8**, consultare la mappa e scegliere un'altra destinazione.

39

La barca pieghevole avanza baldanzosamente sulle acque dell'ampio fiume, facendoti venire il mar di mare. Ben presto la corrente ti trasporta nel mezzo, dove un flusso di vapore caldissimo si leva dalla superficie causando un notevole sbalzo di temperatura.
Ma una barca progettata per un lago di zolfo non ha nessuna difficoltà a resistere ad una sciocchezza come un getto d'acqua bollente: seguendo una rotta piuttosto obliqua, la piccola imbarcazione ti trasporta sano e salvo sulla sponda meridionale del fiume. A questo punto capisci che la nebbia che avevi visto dalla riva settentrionale non proveniva affatto dalla riva meridionale ma dal centro del fiume. Trasporti la barca a riva e ti guardi attorno...

> Per scoprire una scena che troverai abilmente descritta al **36**.

40

Scivoli verso sud per un periodo di tempo che a te sembra senza fine prima di raggiungere una barriera quasi insormontabile che, dopo un'occhiata più attenta, si rivela essere un foglio di pergamena (il quale, essendo bidimensionale, blocca quasi interamente il passaggio). Dopo qualche tempo, scovi il modo di passare oltre scivolando lungo il foglio e, così facendo, riesci a leggere un messaggio interessante scritto da chissà chi.

ACRAB REP IAV, ATIV AL ARAC È IT ES

È molto difficile capire il significato di una scritta sotto queste spoglie bidimensionali, dal momento che le lettere sembrano tutte grattacieli ribaltati. Ad ogni modo riesci ad oltrepassare la pergamena e a proseguire verso sud fino a quando non raggiungi uno stretto passaggio. *Plop!* Ti ci infili, lo oltrepassi e un attimo dopo riprendi la tua forma tridimensionale; ti getti un'occhiata alle spalle e scopri che l'uscita attraverso la quale sei passato ora non è che una linea sottile tracciata sulla riva sabbiosa del fiume.

> L'intera esperienza ti costa 5 PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. In caso contrario puoi ispezionare il fiume più da vicino al **27**.

41

Hai raggiunto una foresta di pini: molto antica, molto fitta e molto, molto simile a un gigante che stia rimurginando che fine far fare al prossimo sfortunato individuo che gli capiti tra le grinfie.

Non ci sono piste, qui, (e tanto meno strade), ma ti sembra di scorgere un sentiero di taglialegna - una traccia appena visibile tra gli alberi - che si addentra nel cuore della foresta.

E adesso non ti resta che scegliere se avventurarti lungo questo sentiero immerso in un sinistro silenzio al **48** oppure tornare alla mappa al **36** e optare per un'altra destinazione.

42

L'atmosfera sembra farsi meno cupa, e i rumori che prima ti impensierivano adesso stanno a poco a poco svanendo. Avanzi ancora un po' e hai la netta sensazione che gli alberi si stiano diradando. Avanzi ancora un po' e improvvisamente ti ritrovi allo scoperto, fuori dalla foresta, sulla riva di un ampio e lento fiume la cui riva opposta è completamente nascosta da una fitta nebbia.

Mmmm! Se vuoi attraversare il fiume, puoi guadarlo al **30** o attraversarlo a nuoto al **34**. Se vuoi tornare nella foresta, l'unica possibilità è andare al **48** e scegliere un'altra direzione. In alternativa, puoi costeggiare il fiume verso ovest e tornare al **36**.

43

Mentre ti arrampichi con agilità scimmiesca su per la parete, d'un tratto ti accorgi che la salita è ben più ardua di quel che sembra all'apparenza, anche se ti trovi soltanto a cinque metri d'altezza dal terreno. Ardua e pericolosa.

Un lupo si sta abbeverando.

Mi sembra un buon momento per giocare due dadi e scoprire se ce la farai a raggiungere l'entrata della grotta. Se fai 5 o più, puoi salire al **46**. Se fai 5 o meno, cadi al **54** perdendo 7 PUNTI DI VITA. (Se rimani ucciso, vai al **14**.)

44

Ti avvicini con cautela alla pozza d'acqua, la mano sull'elsa di EJ...
"Vorrei che non continuassi a farlo. Soffro il solletico!"
... gli occhi che saettano frequentemente in direzione del lupo, il quale, a quanto sembra, continua a ignorarti. Sempre facendo molta attenzione, ti abbassi e, con le mani a coppa, raccogli un po' d'acqua. Il lupo rimane immobile. Assaggi l'acqua e con tua grande sorpresa ti accorgi che ha un sapore simile a quello della coca-cola; poi una specie di solletico ti sale dallo stomaco ed esplode in tutto il tuo corpo in un'effervescenza di benessere.

Non c'è da stupirsi che il lupo ti ignorasse: con tutta l'acqua che s'è ingoiato, ormai dovrebbe cominciare a uscirgli dalle orecchie... Poco male, perché quest'acqua ha la capacità di restituirti i PUNTI DI VITA che ti mancano, nel caso ne fossi un po' a corto. Se il tuo equipaggiamento include anche una borraccia per acqua, per whisky o per vino, puoi portarti via acqua a sufficienza per recuperare sei volte tutti i tuoi PUNTI DI VITA. Ora squagliatela in silenzio prima che il lupo cominci a infastidirsi e torna al **48** per scegliere un'altra destinazione.

45

Apri gli occhi. Davanti a te vedi un'insegna di legno piuttosto malandata con soltanto due braccia. Su quella che indica verso nord c'è scritta una sola parola: ADE. Anche su quella che indica verso sud c'è scritta una sola parola: SCOZIA. Guardi verso nord appena in tempo per vedere il misterioso cancello attraverso il quale sei passato mandare un leggero bagliore e poi scomparire completamente. Ti guardi indietro e vedi l'insegna (che era già in pessime condizioni) crollare a terra in mille schegge. Scuoti incredulo la testa: sembra proprio che tu ti trovassi nell'Ade *prima* di aver oltrepassato il cancello; poi ti guardi attorno per vedere se la Scozia (ammesso che questa sia veramente la Scozia) ha un aspetto migliore.

Cosa che potrai verificare al **36**.

46

In questa grotta c'è un forte odore di felino che ti disturba leggermente, anche se a te piacciono molto i gatti. Cerchi di ignorarlo, almeno per il momento, mentre ti guardi attorno per scoprire dove ti trovi.
La grotta è profonda meno di tre metri, e il pavimento è punteggiato da ossicini, come se la grotta fosse la tana di qualche animale selvaggio che vive e si nutre lì dentro; ma nella parete di fronte all'entrata noti due cunicoli stretti e bassi che penetrano più in profondità nella roccia.

Il problema è se te la senti di infilarti in uno dei cunicoli. Se decidi di esaminare quello di sinistra, vai

al **53**. Se scegli quello di destra, vai al **60**. Se preferisci lasciar perdere i cunicoli, le cose si complicano un po'. Per ridiscendere la parete devi giocare due dadi. Se fai 5 o più, puoi raggiungere sano e salvo il familiare territorio del **36**. Se fai 5 o meno, cadi e perdi 7 PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**.

47

Una forte corrente trasporta la tua barca verso nord a velocità incredibile, catapultandola oltre il banco di nebbia come se sull'altra sponda vi fosse una forza magnetica che la attraesse a sé. L'imbarcazione viaggia a tale velocità che, quando tocca la riva opposta, si incaglia con violenza sbalzandoti fuori.

Uno sviluppo che ti fa perdere conoscenza. Ti risvegli all'**8**.

48

Il sentiero non è affatto facile da seguire, con il fondo pieno di solchi, il tracciato stretto e tortuosissimo e la visibilità limitata. Inoltre, quel che è peggio è che ora la foresta non è più immersa in un silenzio sinistro ma echeggia di strani rumori, che - chissà perché - ti fanno venire in mente le cose atroci che un branco di lupi inferociti potrebbe fare a un viaggiatore solitario. Ma malgrado il crescente nervosismo perseveri coraggiosamente e continui fino a quando il sentiero non si divide bruscamente in tre.

Puoi voltare verso nord al **42**, verso sud al **52**, verso est al **62**; oppure puoi voltarti, tornare sui tuoi passi e uscire dalla foresta per ritrovarti nel familiare territorio del **36**.

49

"In guardia, selvaggio predatore!" esclami lanciandoti sull'animale indifeso. Il quale si scansa con un ululato che ti fa accapponare la pelle.

Il lupo che hai attaccato non combatterà per ragioni che forse non ti saranno mai chiare, ma quel suo ululato richiamerà gli altri membri del suo branco, che saranno felicissimi di poterti ridurre in brandelli. Gioca due dadi per scoprire quanti lupi dovrai affrontare. Ciascun lupo possiede 20 PUNTI DI VITA e azzanna procurando +2 punti di danno. Se rimani ucciso, puoi andare a seppellire i tuoi resti al **14**. Se sopravvivi, puoi riprendere fiato al **51**.

50

Mica facile salire queste colline! Non che questa qui sia particolarmente ripida o particolarmente alta, ma il terreno sotto i tuoi piedi è roccioso là dove non è coperto dai cespugli d'erica e...
"Smettila di trovare scuse" mormora EJ, a cui piace mettere in pratica i trucchi di lettura della mente imparati da Merlino. "Sei semplicemente fuori forma. Troppa marmellata e gelatine, se vuoi la mia opinione".
Dal momento che non gliel'hai chiesta, ti rifiuti di discutere e prosegui la salita, un po' a corto di fiato,

fino a quando non raggiungi la cima. Una sfacchinata, sì, ma ne è valsa la pena! Sotto i tuoi occhi, infatti, si stende un panorama mozzafiato che, se adeguatamente pubblicizzato, trasformerebbe questo posto in una trappola per turisti.
A nord vedi serpeggiare pigramente un ampio fiume la cui riva più lontana è nascosta da una fitta nebbia. In direzione nord-est si stende una densa foresta, nel cuore della quale intravedi - seminascosto dal verde delle fronde - un antico castello. Sotto di te la vallata scende in direzione sud verso una vasta pianura, ma prima di raggiungerla si biforca in direzione sud-est e sud-ovest. Il passo sud-occidentale sembra abbastanza sicuro e si allarga dolcemente verso la pianura. La biforcazione sud-orientale, invece, è bloccata da una frana a meno di un miglio di distanza dalla biforcazione, e anche prima di quel punto la strada sembra molto pericolosa a causa del pericolo di frane.

Ad ogni modo in cima alla collina non c'è nulla di particolarmente interessante, il che significa che, dopo esserti arrampicato fin quassù, non ti resta che scendere nuovamente a valle e scegliere un'altra destinazione tra quelle che ti vengono offerte al **36**.

51

Completamente esausto a causa del duro combattimento che hai dovuto sostenere, crolli in ginocchio e cominci a bere avidamente. L'acqua ha un sapore squisito (sa un po' di coca-cola, a dire il vero), e inoltre

possiede l'invidiabile facoltà di restituirti per intero i tuoi PUNTI DI VITA.

Se possiedi una borraccia per acqua, vino o whisky nel tuo equipaggiamento, puoi portare con te sei dosi di questa meravigliosa bevanda, ciascuna delle quali sarà in grado di restituirti per intero i tuoi PUNTI DI VITA. Ora, dal momento che oltre la radura il sentiero si interrompe, non ti resta che tornare al **48** e scegliere un'altra destinazione.

52

I rumori attorno a te si fanno sempre più forti mano a mano che prosegui verso sud. Il tragitto diventa a poco a poco più agibile, e tu cominci a notare un numero sempre maggiore di orme di animali, come se altre creature si servissero con una certa frequenza di questo tracciato per attraversare la foresta. Percepisci il suono di acqua che scorre e dopo pochi minuti ti imbatti in un ruscello che, prima di proseguire tortuosamente nella foresta, scende in una piccola radura ad alimentare una pozza d'acqua. Un lupo sta bevendo dalla pozza: non appena entri nella radura, l'animale ti squadra rapidamente e poi torna a bere.

Potrebbe trattarsi di un trucco, Pip. Forse la cosa migliore da fare è tornare al **48** e incamminarsi in un'altra direzione. Ad ogni modo il sentiero sparisce oltre la radura, perciò l'unica ragione per proseguire è bere, cosa che potrai fare al **44**, se il lupo non ti salta alla gola. Oppure, se sei dell'opinione che la miglior difesa è l'attacco, affronta il lupo al **49**.

53

In momenti come questi, ti capita di chiederti se sia stata una saggia decisione quella di infilarti in un cunicolo così stretto che non hai nemmeno spazio a sufficienza per sguainare una spada.
"Mi chiedo se sia stata una saggia decisione quella di infilarti qui dentro dove non c'è nemmeno spazio a sufficienza per sguainarmi" osserva EJ con tono infastidito.
Tu la ignori e continui a strisciare fino a quando, nell'oscurità davanti a te, non vedi all'improvviso un paio di occhi verdi e luminosi.
"Oh, santo cielo!" mormora EJ.

> E non ha tutti i torti, dal momento che ti trovi di fronte a un gatto selvaggio con 20 PUNTI DI VITA e artigli che procurano +1 punti di danno. In condizioni normali non avresti grosse difficoltà ad affrontarlo, ma dal momento che non puoi usare EJ in questo cunicolo così stretto, sei costretto a combattere quel piccolo bruto selvaggio a mani nude, il che significa che dovrai fare almeno 6 per colpire e che non procurerai alcun punto di danno extra. Se il gatto selvaggio ti uccide, vai al **14**. Se sopravvivi, ti ritroverai al **58**, sano e salvo, anche se coperto di graffi.

54

La parete della rupe si leva a picco sopra di te; è troppo alta e impervia per pensare di scalarla fino in cima, ma a una decina di metri sopra la tua testa vedi l'imbocco

La porta è custodita da due scheletri.

di una caverna. Esamini attentamente la parete e giungi alla conclusione che, mettendocela tutta, potresti raggiungere l'imbocco.

Puoi provarci al **43**, a meno che tu non voglia tornare al **36** e scegliere un'altra destinazione.

55

Il passo continua verso sud ancora per un po' e poi si allarga in un'ampia pianura. A sud-est una mandria di cavalli selvaggi sta brucando l'erba, mentre verso ovest il cammino è bloccato da delle rupi altissime. A sud, vicino all'orizzonte, distingui lo scintillio dell'acqua, come se in quella direzione vi fosse un lago. A est, invece, scorgi le cime dei tetti di un villaggio accovacciato ai piedi delle colline settentrionali.

Non hai che l'imbarazzo della scelta, Pip. Puoi incamminarti verso il villaggio al **61**, esaminare la rupe più da vicino al **68**, metterti a rincorrere i cavalli al **72** o più semplicemente camminare verso sud nella speranza di raggiungere il lago prima di crollare per la stanchezza al **77**.

56

Kerunch! Kerunch! Ker... "achh!" Non c'è dubbio, Pip: le ossa non sono materiale da costruzione molto affidabile, e infatti il tuo piede è scivolato malamente tra due scalini. E, inoltre, con tutto il rumore che stai facendo non riuscirai mai a passare inosservato nel caso vi sia qualcuno (o qualcosa) ad aspettarti in cima alle scale. Ma tu non desisti - e così dovrebbe fare ogni grande

avventuriero che si rispetti - finché non raggiungi un piccolo pianerottolo in fondo al quale c'è una pesante porta, molto simile a quella che si trovava all'altra estremità del corridoio, al piano di sotto. Solo che questa è custodita, e custodita dalle creature più strane che ti sia mai capitato di vedere: due scheletri con l'armatura romana (un'armatura romana un po' arrugginita) che reggono uno stendardo di guerra sul quale è disegnato un avvoltoio e un motto latino:

CAESAR ET SUM JAM FORTE

Sopra l'avvoltoio sono elegantemente ricamate le iniziali *L.D.M.*, che forse potrebbero stare per *Legione dei Morti.* Ciascun soldato è armato di una daga romana.

Non hai nessun bisogno di farti massacrare da questi due bruttoni, dal momento che ti attaccheranno solo se cercherai di oltrepassare la porta che stanno custodendo. Se vuoi ridiscendere la scricchiolante scalinata, puoi provare con l'altra porta al **64** oppure tornare indietro attraverso il cunicolo fino al **46** e scegliere un'altra destinazione. D'altra parte, dal momento che quei due hanno tutto l'aspetto di Legionari Morti, potresti provare a sfidarli al **71**.

57

Non appena ti incammini verso il castello, la paura comincia a serrarti lo stomaco. Non ti imbattevi in un castello così tetro e sinistro dai tempi del Mago Ansalom e della sua buia tana (quanto tempo è trascorso da allora!). Non sapresti dire se sia un prodotto della tua

immaginazione, ma l'intero posto ha l'aspetto di una testa umana, e di una testa davvero orribile, quanto a questo. L'entrata principale è nella bocca, sicché, mano a mano che avanzi, hai la netta impressione di stare per essere ingoiato da qualcosa di orribile.

Non fa niente: forse gli riuscirai indigesto. Dal momento che il fossato è asciutto, puoi arrivare al castello attraverso la bocca... scusa, l'entrata al **65**; oppure puoi girarci attorno e trovare un'altra via al **69**. E inoltre sei ancora in tempo a lasciare perdere il tutto e a tornare al **48** per scegliere un'altra destinazione.

58

La faccenda si fa interessante. Oltre il punto dell'incontro-scontro con il gatto selvaggio, il cunicolo si allarga leggermente per poi terminare all'improvviso davanti a una porta di legno di dimensioni ridotte su cui è dipinta una bellissima ninfea. Spingi la porta, ma essa non si apre, e non appena tocchi il legno di cui essa è fatta, con il palmo della mano percepisci un formicolio causato senza dubbio dalla presenza di qualche incantesimo. Ti giri attorno in cerca di una chiave (o almeno di una serratura) e i tuoi occhi si posano su una pergamena spiegazzata che giace sul pavimento del tunnel. All'apparenza si tratta di un messaggio lasciato lì da qualche avventuriero che ti ha preceduto. Il messaggio recita così (che razza di linguaggio, però!):

"Salve, Avventuriero. Se passar ti cale attraverso il portale, fissa quel fiore bello e risolvi l'indovinello: se a

Loch Tipsy la ninfea a fiorir cominciasse, e ogni giorno per due si moltiplicasse, in sessanta giorni l'intera superficie del lago avrebbe coperto. E allora, in che giorno a metà la superficie del lago coperto avrà? Quando la risposta saprai dare, aggiungici sedici, e la magia di quel numero oltre la porta ti farà passare. Adieu!"

Un problemino interessante. Se riesci a risolverlo, vai al paragrafo indicato dal numero che hai dato come risposta e là riuscirai a oltrepassare la porta. Altrimenti non ti resta che tornare al **46** e scegliere un'altra destinazione.

59

Un tempo questa valle deve essere stata il letto di un fiume, anche se ormai del fiume non c'è più traccia. La valle taglia in profondità le colline circostanti e costituisce una strada facile e sicura per procedere in direzione sud; ad un certo punto, molto probabilmente là dove il fiume si biforcava, la valle si divide in due vallette, delle quali una si stende verso sud-est e l'altra verso sud-ovest. Ti guardi attorno in cerca di qualche indizio che ti aiuti a decidere quale direzione prendere, ma non ne vedi alcuno.

Non ti resta che scegliere: al **55** imbocchi la valle di sud-ovest, al **63** quella di sud-est.

60

Il cunicolo prosegue verso sud per parecchi metri, diventa sempre più stretto e claustrofobico e poi all'im-

provviso sbocca in un corridoio che prosegue in direzione est/ovest, un corridoio come mai hai visto prima (e come mai avresti voluto vedere, quanto a questo!). Il corridoio, infatti, è interamente costruito con ossa e crani umani - pareti, soffitto e pavimento; esso termina a est davanti a una porta rivestita di metallo, mentre a ovest si trova una scalinata, sempre costruita con ossa e crani.

Non esattamente uno dei luoghi più ameni del mondo, Pip, e molto probabilmente nemmeno uno dei più sicuri... Alcune di quelle ossa sembrano *fresche*! Puoi sempre tornare indietro lungo il cuni-

colo fino al **46** e scegliere un'altra destinazione. Ma se vuoi provare ad aprire la porta di metallo, puoi farlo al **64**, e se ti senti in vena di salire quella raccapricciante scalinata, puoi farlo al **56**.

61

Uno strano suono assale le tue orecchie mano a mano che ti avvicini al villaggio, un suono non del tutto dissimile dal lamento di morte di uno scheletro animato o al mugolio di protesta di un felino gigante con la coda intrappolata in un mangano.
Ti fermi, ti metti a posto con aria assente i capelli, che nel frattempo ti si erano rizzati in testa, e aspetti. Il rumore, che si sta facendo sempre più forte (anche se non esattamente più piacevole) sembra provenire dal villaggio stesso. Poi, all'improvviso, un gruppo di uomini piuttosto massicci e con barbe fluenti compaiono all'improvviso sulla strada, i *kilt* che svolazzano nella brezza, le borse ricoperte di pelo che dondolano, i coltellacci scozzesi che scintillano alla luce del sole e le cornamuse che emettono quel lamento di scheletro animato (per l'appunto). Il puzzo di whisky avanza verso di te come una zaffata di nebbia.
Gli uomini sono circa una decina: hanno lo sguardo annebbiato dall'alcool, ma riescono ad avanzare con passo incerto verso di te. Non c'è alcun dubbio che ti abbiano visto, perché quelli che non hanno la cornamusa in bocca stanno lanciando grida di saluto del tipo:
"Salve a te, baldo MacPip!"
"Olà, MacPip!"
"Conosci forse Jock Peel, MacPip?"

E così via, con un accento del tutto incomprensibile e con la lingua inceppata dal troppo whisky. Si fermano davanti a te, lasciano andare le cornamuse e si mettono in riga con precisione soldatesca tale da far arrossire i Tre Moschettieri. Uno fa un passo in avanti, ti onora del saluto militare, poi crolla a terra e ti chiede:
"Sei tu il baldo MacPip, ah?"
Annuisci ancora perplesso, avendo compreso che quest'ubriacone d'uno scozzese ti sta chiedendo informazioni riguardo la tua identità.
"È alla Legione dei Morti che stai dando la caccia, ah?" chiede un altro, ancora miracolosamente in piedi.
Annuisci di nuovo.
"Vorresti fare una capatina a Ochnatoberlochnaburry, ah?"
Lo guardi ad occhi spalancati e un attimo dopo intuisci che quello deve essere il nome del villaggio.

> Devi comunque rispondere alla domanda dello scozzese ubriacone. Hai intenzione di visitare il villaggio che ha mandato una tale accolita di alcolizzati a riceverti? Se sì, dirigiti pure al **66**. Altrimenti puoi declinare l'invito al **73**.

62

Stai cominciando a domandarti se questa non sia forse una foresta senza fondo quando all'improvviso il sentiero sul quale cammini sbocca in un'immensa radura, al centro della quale giganteggia un antico e buio castello. Ti fermi di colpo con fare guardingo. I castelli antichi e bui hanno la tendenza a essere anche poco

Al centro della radura si erge un antico castello.

raccomandabili; e questo qui, nascosto com'è nel folto di una densissima foresta, ha tutta l'aria di essere il meno raccomandabile di tutti. C'è da dire una cosa, però: sembra proprio disabitato. Non soltanto perché non vi è segno di sentinelle nè di soldati sui bastioni o attorno al ponte levatoio; il fossato è prosciugato, e, oltre al sentierino che hai percorso per arrivare fin qui, non vedi traccia alcuna di altre strade o sentieri che escano dalla foresta. In breve, ha tutto l'aspetto di un castello abbandonato da molto, molto tempo.

Vuoi correre il rischio e avvicinarti al castello? Se sì, puoi farlo al **57**. Puoi sempre tornare al **48** e scegliere un'altra destinazione.

63

"Ha un aspetto che non mi piace" mormora EJ all'improvviso.
"Cosa ha un aspetto che non ti piace?" chiedi, sebbene anche tu ti senta teso, stranamente nervoso... le pareti di questa valletta hanno un'aria un po' instabile, e alla base vi sono non pochi segni di cedimento del terreno.
"Non mi piace l'aspetto di..."
Ma le parole della tua fida spada vengono sommerse da un improvviso boato simile a quello di un tuono, proveniente da sopra la tua testa. Levi lo sguardo appena in tempo per vedere un'imponente massa di terriccio e rocce che sta per piombarti addosso.

Mettiti a scavare ed esci al **14**.

64

Crunch... crunch... crunch... crunch... Il rumore dei tuoi stivali sulle ossa del pavimento mentre percorri il corridoio ti fa accapponare la pelle. Arrivi davanti alla porta. Bussare o non bussare?
"Bussare?" chiede EJ rudemente. "Buttala giù a calci e massacra qualsiasi cosa che ti capiti davanti!"

Potrebbe non essere un cattivo consiglio, anche se sta a te decidere. Bussa educatamente al **67** oppure butta giù la porta a calci al **74**.

65

Il ponte levatoio, coperto di muschio e con le travi corrose dall'azione degli agenti atmosferici, attraversa il fossato prosciugato. La saracinesca di ferro è abbassata, ma è rotta in più punti, sicché non dovrebbe riuscirti troppo difficile oltrepassarla quando l'avrai raggiunta. Avanzi lungo il ponte levatoio evitando agilmente le zone più pericolose e intaccate dal marciume e mentre cammini provi ancora quella sgradevole sensazione di stare per entrare nella bocca di un gigante. D'un tratto un lieve fruscio attira la tua attenzione; abbassi gli occhi e scopri che ora il fossato è pieno d'acqua. Un attimo dopo ti accorgi che le travi del ponte levatoio non sono più marce ma solide e resistenti come appena tagliate. E la saracinesca - ora intera - è stata sollevata. E le sentinelle stanno camminando in cima alle torri...
Fai un passo indietro... tutto scompare nuovamente, e il castello torna ad essere quell'ammasso di cupe rovine che avevi scorto in lontananza. Fai un passo in avanti,

e tutto ricompare: travi nuove, saracinesca intatta e sentinelle. Un passo indietro... scomparso! Un passo avanti... ricomparso! Una delle sentinelle a guardia del castello sbuffa: "E allora, bischero che non sei altro? Ti decidi a entrare, o preferisci startene lì a comparire e scomparire per tutto il giorno?"

Ottima domanda. Puoi entrare in questo castello delle illusioni al **76**. Oppure puoi girarci attorno e raggiungere il retro al **69**. O ancora, puoi tornare al **48** e dirigerti altrove.

66

Ti ergi in tutta la tua statura ma non riesci a evitare i fumi del whisky. Poi annunci in tono solenne: "Visiterò Ochnatoberlochnaburry!"
Un *urrà* di gioia si leva da quei pochi che ancora si reggono in piedi; poi la delegazione volta sui tacchi e con passo malcerto cerca di mettersi in fila nel tentativo di formare una scorta d'onore. Dopo un paio di minuti ti stanchi di aspettare e ti incammini baldanzoso lungo la strada, lasciandoti la maldestra compagnia alle spalle.

Hai fatto solo pochi passi quando da dietro una collinetta vedi comparire la più terrificante visione che mai ti sia capitata di contemplare: un gigante barbuto con occhi iniettati di sangue, braccia muscolose e il borsello ricoperto di pelle tutto insozzato. Il bruto flette i voluminosi bicipiti e sogghigna, mettendo in mostra un paio di canini che non stonerebbero nelle fauci di uno squalo. "Nun sai forsi che nissun omo né ragasso entra in Ochnatoberlochnaburry sensa aver prima fato una bela partita de braccio de fero con il giovin MacHoot qui presente?" ti chiede.

Per tutte le rune! (Come gli avventurieri celtici sono soliti esclamare.) Ora che il nome è stato menzionato, capisci che quello è proprio MacHoot in persona, lo stesso campione di Pogolfit che hai trascinato per i capelli attraverso quell'incredibile serie di tunnel che conducevano al Terribile Regno dei Morti. Sembra proprio che questo idiota coperto di muscoli voglia vedersela nuovamente con te. Per affrontare a braccio di ferro MacHoot, comportati esattamente come faresti per un combattimento, tranne che quando i PUNTI DI VITA scendono sotto 10 il contenzioso si conclude, e anche se i PUNTI DI VITA (accidentalmente) scendono a meno di 0, ciò non causerà la morte. MacHoot possiede 35 PUNTI DI VITA e colpisce con un 5 o più. Ricordati che combatterai senza EJ, perciò hai bisogno di un 6 o più per colpire il tuo avversario e non procuri alcun punto di danno extra. Se perdi questa stupida partita, per questa volta non potrai entrare al villaggio; dovrai prima

esaminare la rupe al **68**, oppure dare la caccia ai cavalli selvaggi al **72**, o ancora dirigerti a sud al **77**. Se vinci, puoi entrare al villaggio al **78**.

67

Bussi.
La porta si apre immediatamente. Una mano si tende verso di te e ti trascina dentro prima che tu abbia il tempo di respirare. Una voce bisbiglia con urgenza nelle tue orecchie un *"Shhhh!"* Una mano ti tappa la bocca. Cominci a dibatterti selvaggiamente ma non riesci a liberarti in alcun modo. Chiunque ti stia tenendo è di corporatura esile ma possiede una forza incredibile (e profuma di acqua di cologna).
"Mio caro Pip, smettila di agitarti" sussurra la creatura, "e cessa di lamentarti. Giacché è una certezza che solamente la mia prontezza ci ha risparmiato l'agitazione di un pericolosissimo scivolone!"
Il sangue ti si gela nelle vene. Un unico mostro sulla faccia della terra si presenterebbe con versi di tale bruttura. È fin troppo ovvio che sei caduto tra le curatissime grinfie del pallido e vanitoso Demone Poetico!

E adesso cosa vuoi fare? Puoi tentare di mordere la mano che ti sta tappando la bocca al **79**. Oppure puoi provare ad atterrarlo con una delle tue stupefacenti mosse di *judo* all'**89**. O, infine, puoi rimanere fermo come un allocco e sperare che ti lasci andare al **99**.

68

È fuori questione che tu riesca a salire questa rupe, Pip. La parete di roccia si staglia così liscia e a picco che persino l'*Everest Expedition* non riuscirebbe ad arrampicarcisi su per più di cinque metri. E infatti alla base della parete noti un gran numero di ragni precipitati nel vano tentativo di conquistare rocce talmente inaccessibili.

Comunque, anche se ti sbarra il cammino verso ovest, la rupe non è totalmente priva di interesse, perché non lontano dalla cima qualcuno a scolpito nella roccia una faccia enorme e mostruosa e, in un momento di bizzarra ispirazione, ha fatto pronunciare a quest'ultima le seguenti parole (racchiuse a loro volta in una di quelle nuvolette attraverso le quali parlano i personaggi dei fumetti):

ITROM IED ENOIGEL AL: AIRUTNEC AMIRP
OTAMRIF.
OIGGAROC LI IAH ES ICIUGES.
NOLAVA ERATSIUQNOC E
AROMID AVOUN ARTSON AL
ERILIBATS REP DUS OSREV OMAIGIRID IC

Il che può avere qualche senso, o anche no. Ad ogni modo, dal momento che comunque non puoi proseguire più oltre in direzione ovest, le tue uniche possibilità sono visitare il villaggio verso est al **61**, cercare di catturare i cavalli selvaggi al **72**, oppure proseguire verso sud al **77**.

69

Visto da questo lato, il castello ha un aspetto ancora più opprimente. Mentre ci giri attorno, noti che in realtà esso è costituito dalla facciata frontale e dalle pareti retrostanti, ridotte per altro a cumuli di macerie infestate dai ratti. C'è un vantaggio in tutto questo, però: che la parte interna del castello è accessibile... e a quanto pare è completamente vuota!

> Anche se non sembra esserci nessuna ragione particolare per cui tu debba farlo, puoi entrare nel castello all'**80**. In alternativa, puoi sempre completare il giro e varcare l'entrata principale al **65**, oppure puoi rinunciare all'impresa e tornare al **48** per scegliere una destinazione completamente diversa.

70

C'è un lampo accecante, seguito da un assordante rombo di tuono. Il cielo si spacca in due, e la terra sotto i tuoi piedi si gira sottosopra. Una profonda voce maschile di origine misteriosa esplode: "Chi osa disturbare il sonno di Knar?" Allunghi la mano per estrarre EJ, ma la tua fida spada trema nel suo fodero rifiutandosi di uscire. Scuoti la testa per schiarirti la mente e scopri di trovarti in una pianura senza forma, priva di vegetazione e illuminata da una chiara luce soffusa. Un gigante dall'aspetto terribilmente minaccioso, completamente calvo e con in mano un'enorme clava avanza verso di te. Attorno al collo porta appeso un pendente di cristallo che emana terrificanti bagliori di luce incandescente.

"Dovrai passare sul mio cadavere!"

Si ferma e guarda in basso verso di te. "Un altro pazzo venuto a rubare il mio Amuleto?" chiede.
Fai rapidamente cenno di no con il capo. "Io? Santo cielo, no! Non mi permett..."
Ma lui non ti ascolta. "Siete tutti uguali, voi avventurieri!" ruggisce. "Soltanto perché siete riusciti a risolvere uno stupido indovinello pensate di avere il diritto di rubare le cose degli altri. Be', lascia che ti dica che non è così!"
Si toglie il pendente dal collo (diventando momentaneamente blu) e lo deposita con cura alle proprie spalle. "Se vuoi l'Amuleto, dovrai passare sul mio cadavere!"

Il che, ovviamente, si può anche fare. Ma desideri davvero così tanto l'Amuleto? Questo bifolco è davvero gigantesco, e sembra proprio che dovrai combatterlo senza EJ, che se l'è squagliata in un batter d'occhio. Se vuoi andare avanti e tentare nell'impresa, puoi farlo all'**81**. In alternativa, puoi girare sui tacchi, dire addio al bifolco (e all'Amuleto) mormorando le parole magiche "Mi dispiace, ho sbagliato paragrafo" e tornare all'**8** per scegliere un'altra destinazione sulla mappa. Puoi anche dare un'occhiata alle tende al **26**.

71

"Sub hoc signo vincimus!" esclamano gli scheletri mentre sferri il tuo attacco: un grido di guerra in latino piuttosto terrificante.
"Vi faccio secchi!" esclami in risposta: un grido di guerra in sassone altrettanto terrificante.
E così la battaglia ha inizio.

I due scheletri-sentinella sono equipaggiati ciascuno di 30 PUNTI DI MORTE, e i loro spadini arrugginiti ti procureranno +2 punti di danno; oltre a ciò, non c'è molto di cui preoccuparsi. Se le sentinelle ti uccidono, vai al **14**. Se sopravvivi, puoi oltrepassare la porta che i due stavano custodendo all'**82**.

72

Servendoti delle tue sofisticatissime tecniche di cacciatore, per le quali sei famoso in tutto il mondo, attraversi la pianura con passo felpato in direzione del branco di cavalli selvaggi.
I quali si accorgono immediatamente di te e partono al galoppo con un verso che assomiglia in maniera sospetta a una risata di divertimento.

Ma questi equini arroganti potrebbero divertirsi ancora per poco. Gioca subito due dadi. Se fai 2, 3 o 4, le risate dei cavalli diverranno presto assordanti, dal momento che non hai alcuna possibilità di avvicinarti al branco; abbandona pure la caccia e vai al **61** se vuoi avvicinarti al villaggio; al **68** se vuoi esaminare la rupe; al **77** se vuoi dirigerti a sud. Se invece fai 5, 6 o 7, gioca di nuovo i dadi. Se fai da 8 a 12, ti ritroverai in un batter d'occhio (anche se un po' a corto di fiato) all'**83**.

73

"Ochnatoberlochnaburry?" chiedi in tono diplomatico. "Non mi avvicinerei a quel posto puzzolente per nulla al mondo".

Al che, l'intera compagnia di scozzesi vestiti di *kilt* ti piomba addosso, i cuori gonfi d'odio, gli occhi iniettati di luce assassina. "Osi insultare il nostro piccolo villaggio di Ochnatoberlochnaburry, ah?" ti gridano inferociti.

Normalmente non avresti alcuna possibilità di affrontare questa accolita di ubriaconi delle Highlands, ma il fatto è che essi hanno la mente talmente obnubilata dai fumi del whisky che hai qualche possibilità di sopravvivenza. Gioca due dadi e se ottieni da 8 a 12, ti ritroverai all'**84** in un batter d'occhio (anche se un po' ammaccato). Se ottieni qualsiasi altro numero, ti ritroverai al **14** in un batter d'occhio (e decisamente un po' morto).

74

La porta crolla con un forte schianto, e, prima che tu riesca a riprendere l'equilibrio, qualcosa di sottile, biancastro e orribile balza in avanti verso di te gridando; "Stai facendo una baraondaccia, e questo non è che mi piaccia. Perché se io non ti salverò, in tomba finirai, ohibò! E perderai definitivamente la faccia!"
Stai facendo una baraondaccia, e questo non è che mi piaccia? Ma che razza di rima è questa? Nell'attimo in cui la risposta ti si presenta alla mente, il sangue ti si gela nelle vene. Esiste soltanto una creatura sulla terra in grado di produrre versi tanto abominevoli: il Demone Poetico... il quale in questo stesso istante ti sta serrando la gola in una morsa d'acciaio!

Puoi mordere fulmineamente la mano che ti sta tenendo al **79**; puoi provare a liberarti con un'abile

Una statua di giada è posata su un mucchio di monete.

mossa di *judo* all'**89**, oppure puoi rimanere tranquillo (per quanto possibile) e stare a vedere cosa succede al **99**.

75

Pronunci il numero magico, e immediatamente la porta esplode con violenza. (Certi incantesimi possono essere molto violenti, se uno non vi è abituato.) Rimani in piedi mezzo rintronato. Oltre la soglia si trova una stanzetta nella quale è ammucchiato il tesoro più cospicuo che ti sia capitato di vedere dopo quello della tomba di Grott. Al centro della stanza un numero impressionante di monete d'oro formano un massiccio cumulo luminoso, in cima al quale si trova una statua di giada a grandezza naturale che rappresenta una donna orientale, molto grassa, strabica e non troppo vestita, che, a quanto pare, sta masticando una tibia umana. Accanto al mucchio di monete si trovano manufatti incastonati di gioielli di ogni forma, tutti di valore inestimabile. Nell'angolo più lontano vedi uno scampolo di tappeto consunto, molto probabilmente abbandonato lì da qualche avventuriero che ti ha preceduto e che voleva alleggerire il proprio zaino per portarsi via un po' di tesoro.

Una considerazione di notevole importanza, dal momento che la quantità di cianfrusaglie che ti puoi portare dietro in un'avventura è limitata. Puoi cominciare a caricarti d'oro e di gioielli all'**85**. Se invece preferisci trafugare la statua di giada a grandezza naturale, puoi farlo al **95**. Oppure puoi rinunciare a

oro, gioielli e statua in favore del tappeto consunto al **105.**

76

Avanzi coraggiosamente. D'un tratto ogni cosa attorno a te diventa chiassosa e movimentata. Gente di ogni tipo entra ed esce dal castello: contadini con carri carichi di frutta e verdura, lavandaie con i cesti della biancheria, venditori ambulanti con vassoi pieni di cianfrusaglie, pasticceri che profumano di lievito e glassa, mercanti con cavalli attaccati ai carri delle mercanzie, soldati boriosi che raccontano le storie più incredibili di dragoni uccisi e fanciulle salvate, nobiluomini con ricchi abiti sgargianti...

"Ti sei deciso a unirti a noi, allora" annuisce la sentinella che ti ha parlato prima. "Entra, su!"

"Mi scusi" dici cortesemente, dal momento che la buona educazione non costa niente, "ma dove mi trovo esattamente?"

"Al Castello del Rex Piscator" ti risponde la sentinella altrettanto educatamente.

"Il Rex Piscator?" gli fai eco.

"Il Re Pescatore" traduce la sentinella. "Sarai al sicuro qui dentro. Dal momento che esso non esiste nella realtà, non potrai venire ucciso".

Buone notizie, a quanto sembra; cammini verso la saracinesca, che non sembra più la bocca di un gigante, la attraversi e entri nel...

...nel paragrafo **86**.

77

Cammina... cammina... cammina... cammina...
Questa stupida pianura sembra andare avanti all'infinito. Di certo il bagliore dell'acqua che avevi visto all'orizzonte non si sta avvicinando. Continui ad andare avanti, metro dopo metro, chilometro dopo chilometro, ora dopo ora, giorno dopo giorno, settimana dopo settimana, mese dopo mese...

> Un viaggio che ti prosciuga di ben 25 preziosi PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Altrimenti, ti contrarierà un po' sapere che in qualche modo sei riuscito a tornare esattamente al punto di partenza, vicino all'uscita del passo nord. A sud-est un branco di cavalli selvaggi sta ancora brucando l'erba al **72**, a ovest c'è la rupe imponente del **68**, a est un piccolo villaggio accoccolato ai piedi del **61**, mentre a sud intravedi una traccia d'acqua che, se ti interessa così tanto, puoi provare a raggiungere andando al **77**.

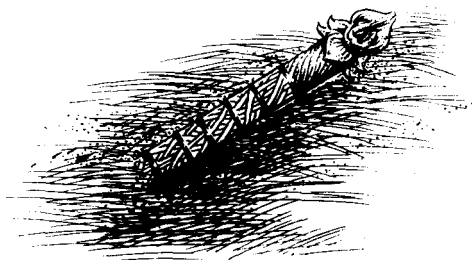
78

"Gran bella gara!" esclama MacHoot, sciogliendosi le caviglie, che gli hai legato dietro l'orecchia sinistra. "Annuncerò il tuo arrivo al villaggio con la mia cornamusa". Al che, estrae dal suo borsello coperto di pelo una cornamusa mostruosamente grande e si dirige a passo di marcia verso il villaggio, strillando e soffiando come un ossesso.
Tu lo segui esitante, solo per ritrovarti circondato un attimo dopo da quelli della delegazione che si reggono

ancora in piedi, i quali si mettono a cantare a squarciagola un'orribile ballata delle Highlands:

"Oh, l'erica, le frittelle e i galli cedroni della palude,
E MacPip ha battuto a braccio di ferro Hootie nella valletta,
E il suono della cornamusa e le cantate davanti alla porta del mostro di Loch Ness,
E le colline intorno piene di soldati in marcia!"

Rosso come un peperone per l'imbarazzo, li segui quatto quatto e...

... entri nel villaggio al **106**.

79

Gnash! (Il rumore dei tuoi canini che affondano nella mano che ti sta tenendo.)
Yuup! (Il rumore del Demone Poetico che grida dal dolore.)
Squart! (Il rumore del Demone Poetico che ti strappa la gola in un incontenibile attacco d'ira.)

Boing! Il rumore di te che cadi al **14**.

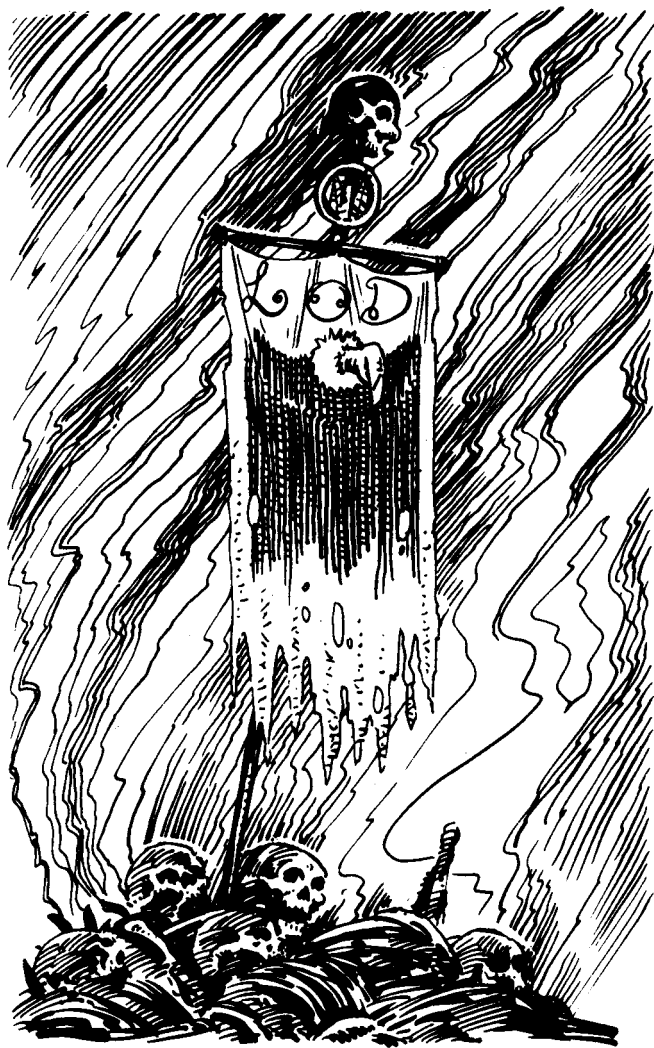
80

Entri nel castello, facendo ben attenzione a non inciampare in mezzo ai mucchi di macerie. Ma non abbastanza attenzione, perché il terreno sotto i tuoi piedi cede improvvisamente, facendoti precipitare a profondità infernali.

Al costo di 10 PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Altrimenti, tirati su e guardati attorno all'**87**.

81

"Prendi questa, testa calva!" gridi, lanciandoti coraggiosamente contro il gigante, deciso a ridurlo a pezzetti a mani nude, dal momento che quella stupida della tua spada se l'è squagliata...
"Non me la sono squagliata!" sibila EJ. "Mi sto solo riposando un po', ecco tutto".
... dal momento che quella stupida della tua spada si sta riposando un po'.

Anche con l'aiuto di EJ, il gigante Knar sarebbe un osso duro. Infatti, possiede 50 PUNTI DI VITA (cosa possibile soltanto a un gigante), colpisce con un 5 e procura +4 punti di danno con l'enorme clava che si porta dietro. Senza EJ, devi fare almeno 6 per colpire e non procuri alcun punto di danno extra. Se, come sembra quanto mai probabile, Knar ti uccide, vai al **14**. Ma se le tue incredibili virtù di combattente (per non parlare della tua notevole fortuna) ti assicurano la vittoria, le cose ti potranno sembrare un po' più tranquille all'**88**.

82

Calpestando rumorosamente i mucchi di ossa, spingi la... Giri la maniglia per aprire la... Cerchi di aprire con la forza la...

Che disdetta! Dopo aver massacrato Mister Osso e Compare, scopri che la porta è chiusa a chiave!

"Non è chiusa a chiave".

Chiusa a chiave a doppia mandata, dopo tutti i guai che hai dovuto affrontare per...

"Non è chiusa a chiave".

... per eliminare le sentinelle e... Qualcuno ha detto qualcosa?

"Sì!"

Ti guardi attorno per vedere chi è stato a parlare (una vocetta che sembra trovarsi tanto dentro quanto fuori dalla tua testa) ma non vedi niente.

"È una porta magica" dice la voce. *"Non la spingi, non la tiri; la sollevi, e puoi sollevarla soltanto se sai quanto pesa".*

"E quanto pesa?" chiedi a voce alta, chiedendoti se forse non stai semplicemente parlando a te stesso.

"Dieci libbre, più metà del suo peso" dice la vocetta.

> Sembra semplice. Se poi moltiplichi il peso in libbre per 10, dividi il risultato per 2 e vai alla sezione indicata dal numero così ottenuto, ti verrà magicamente permesso di attraversare la porta. Altrimenti, ti ritroverai perduto per sempre.

83

Per Gilgamesh! (Come sono soliti esclamare gli avventurieri mesopotamici.) Sei riuscito a catturare un cavallo!

L'equino si sganasciava così tanto nel vedere la tecnica furtiva di cui ti servivi per avvicinarti che ad un certo punto s'è girato sulla schiena mettendosi a scalciare le zampe in aria, permettendoti così di catturarlo.
"Bel colpo" dice il cavallo, nuovamente ritto sulle zampe, ma ancora scosso dalle risa.
"Puoi parlare!" esclami stupito.
"Sì" risponde il cavallo, "ma soltanto una lingua. Non sono molto portato per lo studio delle lingue".
"Ma i cavalli non parlano!" si intromette EJ.
"Perché, le spade sì?" ribatte il cavallo. "Allora io non ti ho sentito parlare, e tu non mi hai sentito dire che io non ti ho sentito parlare".
"Scusa" ti intrometti prima che la tua spada parlante e il cavallo parlante si mettano a discutere, "ti dispiacerebbe molto portarmi da qualche parte?"
"Se vuoi posso darti un passaggio verso sud, che è dove stavo andando" dice il cavallo. "Soltanto a sud, però".

Se hai voglia di farti un viaggetto verso sud, puoi accettare la generosa offerta del cavallo al **90**. Se preferisci rimanere solo e indipendente, puoi invece avviarti verso sud al **77**. In alternativa, puoi lasciar perdere la direzione sud per il momento e recarti al villaggio al **61**, oppure esaminare la rupe al **68**.

84

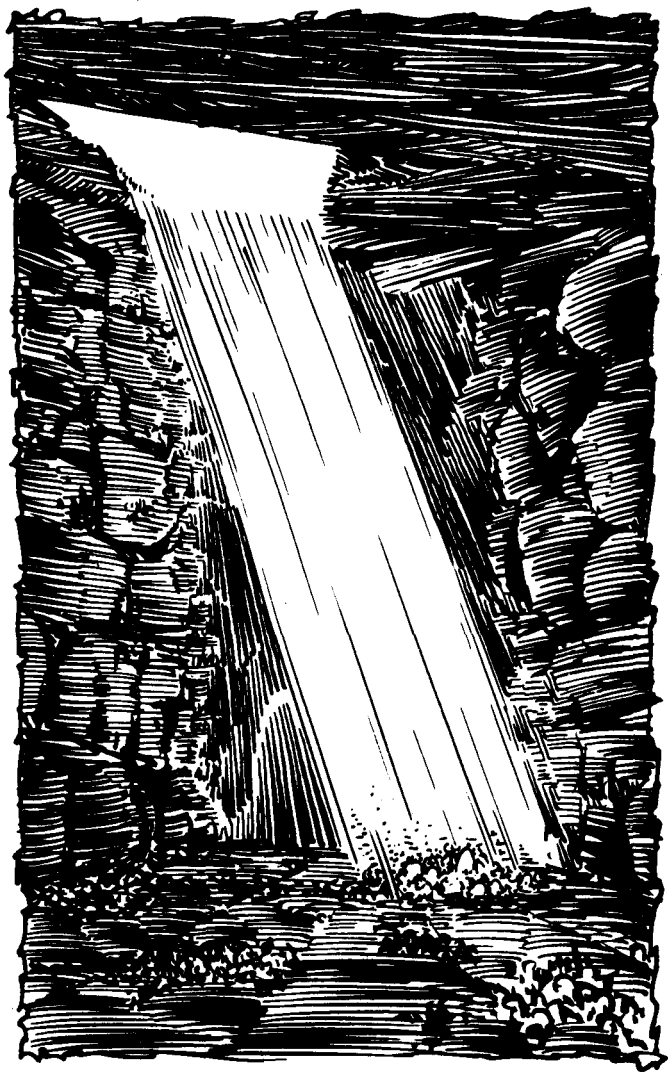
Ti fai strada tra il mucchio di corpi (che non sono veramente cadaveri, dal momento che sei riuscito a sopravvivere al combattimento soltanto perché la gran parte del contingente scozzese è stramazzato a terra per

il troppo whisky) e spingi da parte quei pochi che ancora si reggono in piedi (piedi piuttosto incerti, però).

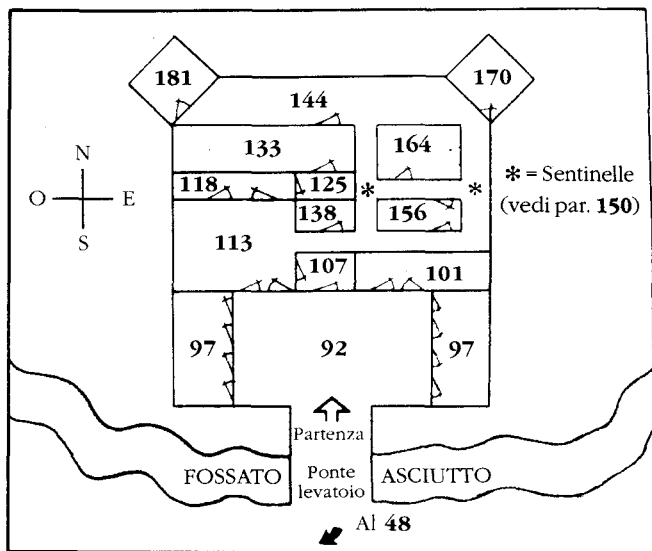
Malgrado il tuo disprezzo per il villaggio che porta quel nome impronunciabile, puoi ancora cambiare idea e decidere di visitarlo al **66**. In alternativa, naturalmente, puoi dare un'occhiata alla rupe al **68**, dare la caccia ai cavalli selvaggi al **72** oppure dirigerti a sud al **77**.

85

Dopo aver riempito di monete ogni tasca e taschino del tuo zaino, esci con passo malfermo dalla stanza del tesoro e torni lentamente nella caverna strisciando lungo il cunicolo.
Seduto per terra, ti togli lo zaino di dosso e cominci a contare il tuo malloppo, un'impresa che ti prende un sacco di tempo dal momento che hai accumulato ben 72.344 pezzi d'oro, il che non è affatto una bazzecola.

Ora devi decidere se esplorare l'altro cunicolo al **60** oppure abbandonare la caverna al **91**.

Un luogo poco invitante, Pip.

86

181
170
144
133
164
118
125
138
156
113
107
101
97
92
97
N
O
E
S
* = Sentinelle
(vedi par. **150**)
Partenza
FOSSATO
Ponte levatoio
ASCIUTTO
Al **48**

Ecco il tuo castello, Pip. Parti - strano a dirsi - nel punto in cui c'è scritto PARTENZA. A te decidere dove andare da qui. Però devi procedere secondo logica. Se, per esempio, sei al **92**, puoi decidere di visitare il **97**, il **101**, il **107** oppure il **113**, ma non puoi saltare direttamente al **133**, per esempio. Se hai un terribile desiderio di lasciare il castello e sei in grado di riattraversare il fossato, puoi tornare al **48**.

87

Questo non è esattamente il posto più amabile in cui ti sia trovato in vita tua, Pip. È buio e puzza di muffa e di

umido e di marcio e d'antico. Ti trovi in un corridoio con il pavimento in lastre di pietra per la gran parte coperte di muffa, funghi e di un repellente muschio verdastro. L'unica luce che penetra qui dentro scende dal foro nel soffitto attraverso il quale sei caduto.

Puoi risalire attraverso il foro (se hai un minimo di buon senso) e riconsiderare le tue possibilità al **57**. Ma se insisti a voler esplorare questo piccolo incubo sotterraneo (rischiando di beccarti qualche orribile malattia) l'unica cosa da fare è andare al **93**.

88

Il massiccio corpo di Knar si dissolve in un silenzioso lampo di luce verde/blu, lasciando dietro a sé la sua clava gigante, una sorprendente bottiglia di enormi dimensioni con un'etichetta che recita:

BRANDY FRANCESE CON STRABILIANTI
CAPACITÀ CURATIVE
(Made in Japan)

e il bell'amuleto che portava appeso al collo.
Osservi la clava con interesse...
"Ehi, aspetta un attimo!" protesta EJ.
"Scommetto che non se la squagliereb... che non si metterebbe a riposare proprio quando ho più bisogno di lei" osservi con fare innocente.
"No, e non ti parlerebbe nemmeno" dice EJ, brusca.
Ma la clava è di gran lunga troppo grande per poterla prendere, perciò ti volti con riluttanza verso il brandy e verso l'amuleto.

Entrambi sono oggetti molto preziosi. Il brandy francese *made in Japan* è di tale qualità che un solo sorso ti restituirà per intero i tuoi PUNTI DI VITA; Knar se l'è scolato per benino, ma sono rimasti ancora quattro sorsi nella bottiglia. C'è comunque uno svantaggio: un sorso di brandy basta a ubriacarti (a meno che, ovviamente, tu non sia un avventuriero irlandese), in modo che ogni tre scontri perdi un colpo nel combattimento successivo. L'amuleto di Knar non presenta svantaggi del genere. Gioca due dadi e moltiplica per due il numero uscito per determinare quante cariche con capacità curative sono rimaste in esso. Con ciascuna carica potrai:

- Recuperare una doppia giocata di dadi di PUNTI DI VITA, oppure
- Aggiungere 2 ulteriori punti di danno a quelli che infliggi in un combattimento, oppure
- Creare mille pezzi d'oro da aggiungere alla tua scorta di bottino, oppure
- Aggiungere o sottrarre 1 da ogni giocata di dadi che fai, a seconda della convenienza, oppure
- Raddoppiare le tue possibilità di Reazione Amichevole in modo da poter giocare i dadi due volte per un nemico invece che una volta sola, oppure
- Aumentare le tue possibilità di stordire un nemico alzando i punti per il KO da 5 a 10.

Wow, che amuleto! Ora riportalo al **20** prima di perderlo.

89

Ti pieghi fulmineo su un ginocchio, ti volti facendo perno sul tuo piede destro, allunghi all'indietro la mano sinistra, sollevi il gomito sinistro, abbassi la spalla destra, sposti il peso del corpo in avanti, afferri la mano che ti serra la bocca e sfrutti la forza superiore del tuo avversario e lo fai volare oltre la soglia per quasi quindici metri.

Sfortunatamente, il Demone Poetico ti stava mordendo il collo in quel momento, sicché si trascina dietro una parte considerevole della tua gola.

Ti strappa il collo anche senza forbici,
portandoti dritto dritto fino al **14**.

90

Sali in groppa al cavallo.

"Aaaa-vanti!" ordina EJ, provocatoriamente. Il cavallo si volta e la guarda per un secondo, poi parte al galoppo come un fulmine. Getti le braccia attorno al collo dell'animale e riesci a rimanere in groppa.

Dopo un lasso di tempo incredibilmente breve, il cavallo parlante si ferma con uno stridere di zoccoli sulle rive di un grande lago.

"Più lontano di qui non posso andare" ti dice. "Smontare, prego".

"Dove ci troviamo, cavallo?" chiedi scendendo dalla sua groppa.

"Mi chiamo Cecilio, a dire il vero" risponde il cavallo. "E tu ti trovi sulla riva settentrionale del lago di Loch Ness".

"Loch Ness?" gli fa eco EJ. "Non è il lago che ha il..."
"Esatto" risponde Cecilio rapidamente, "ma non pronunciare quella parola: quell'*ehm ehm* mangia cavalli. E anche spade, quanto a questo. E avventurieri. Perciò fate attenzione".
Fissi con occhi pensosi le grigie acque del lago di Loch Ness domandandoti, non per la prima volta, quale sia il senso della vita. Che cosa ci facciamo noi qui? Dove stiamo andando? Da dove veniamo? E dove andremo a finire?
"Immagino che tu non sappia nulla riguardo la Legione dei Morti, no?" chiedi a Cecilio con voce vagamente disperata.
"Ma certo che sì" risponde Cecilio. "Quell'ignobile accozzaglia di matti ha passato giorni interi a cercare di catturare il mio branco. Non ce l'ha fatta, però. I loro nuovi quartier-generali si trovano sotto terra, dall'altra parte del lago. Di solito si infossavano in un complesso di caverne un po' più a nord, ma si sono spostati più in giù per prepararsi a saccheggiare Avalon, assassinare Re Artù e i suoi cavalieri, razziare Camelot e fare legna da ardere della Tavola Rotonda". Sospira. "Ovviamente, quello che stanno *davvero* cercando è un idiota di nome Pip, un avventuriero di gran fama, a quanto sembra. Quel che hanno in mente di fare a questo tale Pip è meglio lasciar perdere".
"Sì?" chiedi, vagamente allarmato.
"Sì, meglio di sì" dice Cecilio con fermezza. "Ora devo andare". Si alza sulle zampe posteriori, e con un allegro "*Hi-ho*, Silver!" se ne parte al galoppo verso nord...

...lasciandoti lì a escogitare un modo per attraversare il lago. Se per caso hai una barca con te, puoi

navigare fino all'altra sponda al **94**. Se sei in possesso di un tappeto volante, forse preferisci attraversare il lago a volo al **103**. Se non possiedi nessuno di questi oggetti, o se hai voglia di farti una nuotatina rinfrescante, puoi tuffarti (a testa) al **112**.

91

Cominci a scendere dalla caverna.

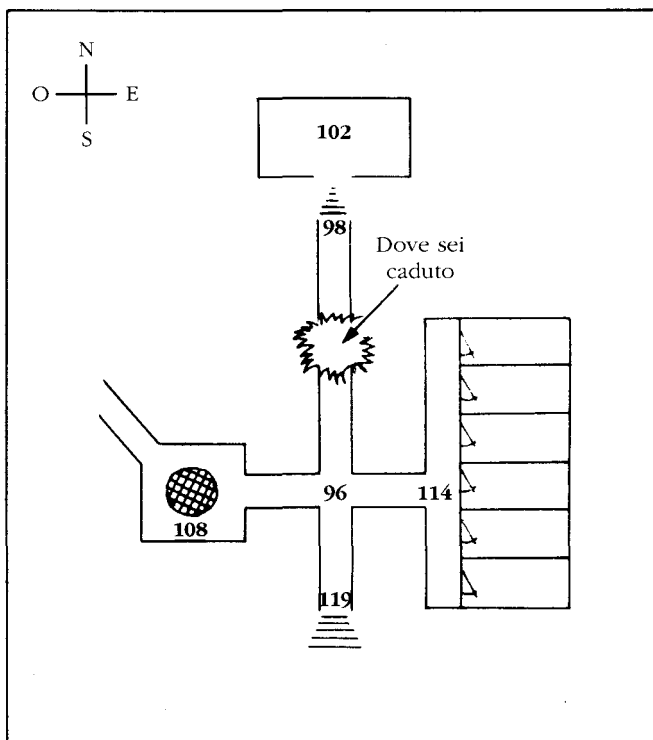
Impresa ben più difficile di quel che sembra perché hai un sacco di roba pesante con te, tra le monete d'oro e le altre cianfrusaglie dell'equipaggiamento. Gioca due dadi. Se fai 7 o più, torni senza un solo graffio al terreno familiare del **36**. Se fai meno di 7, cadi perdendo 15 PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Altrimenti, zoppica pure fino al **36**.

92

Sei entrato in un'ampio cortile con il pavimento in acciottolato, così pieno di cavalli, pony, muli, carri e gente da sembrare quasi il Mercato di Glastonbury il giorno della Fiera. In effetti, c'è un venditore ambulante che vende scimmiette di *peluche* a carica che sembrano capaci di salire in cima a qualsiasi cosa.
Nella parete est e in quella ovest del cortile vedi una serie di porte di legno chiuse da chiavistelli, mentre nella parete nord, quella di fronte a te, vedi una porta a una sola anta in mezzo a due porte a due ante.

Le porte a est e a ovest conducono entrambe al **97**. La porta a un'anta sola conduce al **107**, mentre una delle porte a due ante dà accesso al **113** e l'altra al

101, come puoi vedere nella mappa del castello all'**86**. Puoi decidere di aprire una qualsiasi di queste porte, oppure lasciare il castello e tornare al **48**. Puoi anche comperare una scimmietta di *peluche* a carica al **104**, se hai spiccioli con te.

93

Adesso sai dove sei (o quasi), anche se ciò non rende il posto più accogliente. Sembra proprio che ti trovi

nelle segrete sotto il castello. Serviti della mappa per esplorarle, ma fallo secondo logica: non puoi, per esempio, saltare direttamente dalla posizione in cui ti trovi adesso al **102** senza prima passare per il **98**. E se ti trovi al **119**, non puoi raggiungere il **108** senza prima passare per il **96**. Insomma, hai capito.

94

"Non mi piace" mormora EJ mentre lanci la barca sulle cupe acque del lago.
Tu ignori la sua osservazione, dal momento che EJ tende ad avere il mal di mare anche in uno stagno per le oche.
In pochi attimi una forte corrente vi trascina al largo.
"Non mi piace affatto" dice EJ.
Tu non le badi e ti concentri completamente sulla traversata verso la riva sud.
"Scusami..."
"Non ora, EJ!"
"Ma..."
"Non ora, EJ!! Se ti senti male, vai sottovento".
"Ma Pip, c'è..."
"Senti, EJ, se..." ti volti esasperato e ti ritrovi a fissare gli occhi neri e profondi del Mostro di Loch Ness, una visione da incubo che si è levata dalle acque nere del lago proprio dietro la tua barca.
"Ho cercato di avvertirti" mormora EJ. "Ma mi hai forse ascoltato? Oh, no! Era un continuo 'Non ora, EJ' e 'Stai zitta, EJ' e 'Lasciami stare, EJ'. Sarebbero bastate un po' di buone maniere, ma tu non hai mai tempo per le buone maniere, ecco. No, certo che no. Sei sempre

troppo occupato, tu! E adesso, guarda in che guaio ci troviamo!"

Uccidila più tardi, Pip. Adesso devi vedertela con il Mostro. Puoi sferrare il primo colpo al **109** oppure cercare di rivolgergli gentili parole al **117**.

95

Che mossa idiota! La statua di giada si è improvvisamente animata, come tutte le statue a grandezza naturale e di orribile aspetto sono solite fare in avventure di questo tipo. Santa pace, Pip, sei forse nato ieri? A nessuno con un po' di sale in zucca verrebbe in mente di toccare una statua a grandezza naturale in un'avventura se non è proprio indispensabile!
"Mettimi giù!" grida la donna grassa, percuotendoti la testa e le spalle con la tibia umana che stava masticando. "Mettimi giù, farfallone insolente!"
"Signora" cominci, "le assicuro che..." Ma è tutto inutile. La signora non si lascerà convincere delle tue buone intenzioni tanto facilmente.

E non la smetterà nemmeno di colpirti, a meno che tu non faccia qualcosa. E subito, anche. Naturalmente puoi combatterla fino alla morte al **110**. Oppure puoi filartela via più veloce della luce al **120**.

96

Hai raggiunto una specie di incrocio nei corridoi delle segrete, i quali si dipartono da qui verso nord, sud, est e ovest: sono tutti bui, coperti di muffa, puzzolenti e decisamente poco invitanti.

Kersplaang! Una trappola a forma di T si apre sotto i tuoi piedi, facendoti balzare all'indietro. Guardi con cautela oltre il bordo. Che trappola malvagia! Dalla fossa sottostante dei lunghi aculei si levano simili ai denti di un mostro completamente arrugginiti, coperti di muffa e sicuramente avvelenati. Che fortuna che tu non ci sia caduto dentro!
Ad ogni modo, se non ti decidi a fare qualcosa non andrai molto più in là del temuto **14**. Ti guardi frettolosamente attorno in cerca di qualcosa con cui tappare l'apertura della trappola. L'unica cosa che vedi è una lastra di pietra dalla forma piuttosto curiosa, che così com'è non riuscirebbe a bloccare il foro, ma che, se adeguatamente adattata, potrebbe sicuramente servirti allo scopo.
"Non stai mica pensando di usarmi per tagliare quella cosa, eh?" chiede d'un tratto EJ, le cui capacità di lettura del pensiero migliorano di giorno in giorno. "Non lo farai, vero?"
"Beh, sì" ammetti. "Ma ti adopererò solo per un taglio. Dovrei riuscire a farcela con un colpo solo".
"Va bene" concede EJ un po' seccata. "Ma soltanto un colpo, altrimenti entrerò in sciopero, e tu dovrai vedertela con gli altri mostri che incontrerai in questa avventura da solo, hai capito?"

Potrebbe essere pericoloso, Pip. Se dai un'occhiata ai disegni qui accanto, potrai vedere nel diagramma A la lastra di pietra dalla forma piuttosto curiosa, e nel diagramma B la forma del foro dentro il quale dovrai sistemare la lastra per chiudere la trappola.

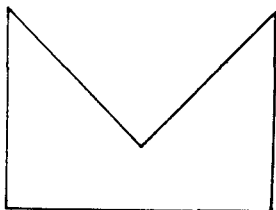
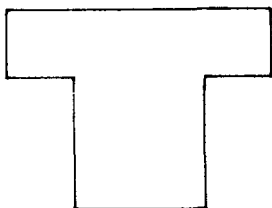
Diagramma A

Lastra di pietra dalla forma curiosa da adattare all'apertura della trappola con un solo taglio

Diagramma B

Trappola a forma di T.

Disegna su un foglio il diagramma A e ritaglialo con cura. Poi decidi in che punto apportare l'unico taglio che ti permetterà di risistemare i pezzi in modo da riuscire a tappare il buco. Se riesci nell'impresa (con un unico colpo, ti raccomando!), potrai accedere sano e salvo al **108**, al **114**, al **119** o al **98**. Se invece un colpo solo non ti basta, potrai comunque andare avanti, ma EJ entrerà in sciopero per il resto dell'avventura, il che significa che dovrai combattere sempre a mani nude: un destino ben peggiore della morte, la quale - per altro - non tarderebbe a venire.

Se non riesci a cavartela, morirai comunque di fame. Aspetta un paio di settimane e poi vai al **14**.

97

Letame!
No, non fare quella faccia: nessuno aveva intenzione di offenderti.
È solo che ti trovi nelle stalle del castello, e c'è una puzza davvero infernale.
"Ti fermi a fare una chiacchierata con qualche cavallo?"
"Non essere stupida!" le ingiungi severamente...

...mentre torni alla mappa dell'**86** per scegliere un'altra destinazione.

98

Una sgangheratissima rampa di scale scende verso il basso (o sale verso l'alto, dipende da che parte ti trovi).

Il vero problema è che andare da una parte all'altra della scala può essere pericoloso. A meno che tu non sia psicologicamente preparato a tornare indietro, devi giocare due dadi. Se fai 6 o più, scenderai le scale senza alcun problema. Se fai meno di 6, ruzzolerai perdendo una doppia giocata di PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Altrimenti, prosegui pure fino al **93**.

99

Rimani immobile, la mano guantata che ti preme ancora la bocca.

"Silenzio, non dire una sola parola" ti sussurra il Demone nell'orecchio, "giacché, per quanto ti possa sembrare una fola, dei mostri in agguato ci possono spiare, pronti a tagliarti la gola, prima che tu possa persino respirare". L'abominevole sequenza di rime ti fa venire la pelle d'oca, ma la mano scivola via dalla tua bocca, il che è già qualcosa. Il Demone ti sorride (una visione davvero terrificante) e poi ti indica con la mano una credenza che si trova in fondo alla stanza.

Ovviamente vuole che tu entri nella credenza. Se pensi che sia davvero troppo, puoi dirglielo al **111**. Se invece ti senti pronto per entrare in una credenza, puoi farlo al **121**.

100

La porta si apre silenziosamente su una caserma di piccole dimensioni; una caserma abbandonata, non c'è dubbio. Che strano! Avresti immaginato che una stanza custodita da due scheletri e da un lucchetto magico contenesse qualcosa di molto importante: un manufatto magico di grandi poteri, numerosi galloni di pozione risanante o qualche milione di pezzi d'oro, per lo meno. E invece no. Nella stanza vedi soltanto delle panche di legno a mo' di cuccette, un tavolo per i pasti comuni, qualche sedia sgangherata, un certo numero di scafetti di legno (per la maggior parte aperti e ovviamente vuoti) un baule pieno di vecchi stivali e di spade arrugginite con le lame incrinate.

Se vuoi perdere tempo a esaminare questo posto, puoi farlo al **115**. Altrimenti, puoi impiegare il tuo

tempo in maniera più produttiva aprendo la porta in fondo alle scale al **64**, o tornando alla caverna del **46** via cunicolo.

101

È un magazzino per la biada. Cibo per i cavalli, molto probabilmente.

Puoi esaminarlo al **116**, oppure tornare alla mappa all'**86** per scegliere un'altra destinazione.

102

Per fortuna che si tratta di un castello *in rovina*, perché altrimenti saresti incappato in qualcosa di piuttosto spiacevole. La porta bordata di ferro in fondo alle scale è sgangherata e uscita dai cardini, ma è aperta: la stanza a cui dà accesso è una sala delle torture super-attrezzata. La riconosci all'istante, avendo (purtroppo) già visto cose del genere nel corso di altre avventure. Ecco gli storpiapollici, e laggiù in fondo c'è la ruota. Lì c'è la Vergine di Ferro. Lì il braciere, adesso spento e freddo. La maggior parte degli strumenti di tortura sono arrug-

"Se rimani qui, gli spettri ti prenderanno".

giniti o coperti di muffa, segno che la sala non è stata adoperata da moltissimo tempo. Lo scheletro di qualche sventurato pende ancora dagli anelli di ferri infissi in una delle pareti.

Entri e ti guardi attorno, ben sapendo, da quell'avventuriero provetto che sei, che gli indizi e gli oggetti più utili possono essere nascosti nei luoghi più improbabili.

"Non resterei qui a lungo, se fossi in te" dice una voce rauca alle tue spalle.

Ti volti di scatto, la mano che scende rapidamente sull'elsa di EJ. Ma non c'è nessuno. "Dove sei?" chiedi.

"Proprio davanti a te, asino. Appeso a questa parete come una specie di quadro".

È lo scheletro! Balzi all'indietro allarmato. "Stai lontano da me!" gli ingiungi minaccioso.

"Non essere stupido" ti dice lo scheletro. "Che cosa vuoi che ti faccia con le mani e i piedi negli anelli di ferro e i muscoli atrofizzati? Ti stavo dando solo un consiglio, ecco tutto. Il posto è infestato dai fantasmi".

"Infestato dai fantasmi?"

"Sì, infestato. La Sala delle Torture Infestata dai Fantasmi. Un bel titolo per un brutto libro. Vattene prima che arrivino gli spettri".

"E tu?"

"Oh, loro non badano più a me. Uno si mette a filosofeggiare su un sacco di cose quando il suo corpo comincia a decomporsi fino alle ossa. Inoltre, queste catene non mi terranno su ancora per molto. Ancora qualche centinaio d'anni e cadranno a pezzi per la ruggine, al che potrò tornarmene a casa dalla mia signora e dai bambini... o quel che ancora resta di loro".

"Ma no, dai!" esclami. "Ti tirerò giù io con la mia fida spada!" (E per una volta EJ non si mette a protestare, dal momento che, ovviamente, la storia dello scheletro l'ha molto commossa.)
"Se rimani qui per tirarmi giù gli spettri ti beccheranno" ti avverte lo scheletro con una scrollata di spalle.

Che cosa hai intenzione di fare ora? Puoi provare a tirare giù lo scheletro al **122**, oppure evitare rischi inutili tornando alla mappa passando per il **93**.

103

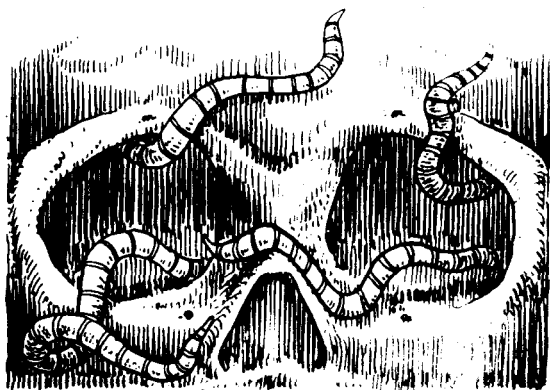
"Oh, no!" si lamenta EJ, diventando verde come il tappeto che si leva in volo sulle acque minacciose del lago di Loch Ness. Sotto di te, un'enorme testa mostruosa in cima a un lungo collo sinuoso si leva dall'acqua e fa per addentarti, ma invano, dal momento che stai volando troppo in alto.
"*Wow*!" esclami mentre il tappeto vira e plana, facendo diventare EJ ancora più verde. Ma prima che la sua rabbia possa materializzarsi in qualcosa di pericoloso (come la ruggine) il tappeto atterra dolcemente sulla sponda meridionale del lago.

Lasciandoti di fronte alla raccapricciante visione del **123**.

104

"Scusate, signore" cominci gentilmente, "quant'è per una scimmietta a carica?"
"Quanto hai?" chiede il venditore, uno zingaro - ti pare - che ti squadra dall'alto in basso.

"Non molto" menti. "Qualche penny e basta".
"Anch'io non ho molto" dice il venditore. "È per questo che devo chiedere 1.000 pezzi d'oro per ciascuna di queste scimmiette".

1.000 pezzi d'oro per una stupida scimmietta? E nemmeno vera! Ti aspetteresti di ottenere almeno un paio di gorilla con 1.000 pezzi d'oro. Ad ogni modo, se li possiedi e se ti senti pronto a pagarli, vai al **124**. Se non li possiedi e non ti senti pronto, vai all'**86** (ricorda che ti trovi nel cortile del castello al **92**) a scegliere un'altra destinazione.

105

Raggiungi il tappeto con l'intenzione di avvolgerci dentro un po' d'oro, ma qualcosa di assolutamente incredibile accade. Non appena la tua mano tocca il materiale di cui è fatto il tappeto, un lampo di luce verde

erompe a illuminare momentaneamente la stanza e a trasformare in immondizia ogni pezzo d'oro.
Ti guardi attorno stupefatto. Tutto quell'oro sparito! Nemmeno un mercante di carbone comprerebbe quel che è rimasto! Però c'è ancora la statua di giada a grandezza naturale, che potrebbe essere di notevole valore, se tu...
La statua di giada si frantuma in polvere.
... avessi qualche collante in grado di rimettere insieme le particelle di polvere. Ormai con le lacrime agli occhi, cominci a sbatterti violentemente la testa contro la vicina parete.
Il tappeto ti scivola via di mano e si insinua tra la tua testa e la parete.
Smetti di sbatterti la testa e guardi incredulo.
"È un tappeto volante, Pip!" dice EJ stupefatta.
"Credo che tu abbia ragione" annuisci, fissando con occhi colmi di stupore il tappeto che sta decollando.

Sta proprio decollando, infatti. Il tappeto volerà e potrà trasportarti in posti altrimenti difficilmente raggiungibili. Una scoperta affascinante e potenzialmente molto utile (e di cui potresti servirti quando verrà il momento di allontanarti da questo complesso di grotte e caverne che stai esplorando). Nel frattempo, ti conviene ritornare alla caverna del **46** per scegliere un'altra destinazione.

106

Questo è il villaggio più maldestramente progettato che tu abbia mai visto; sembra quasi che i costruttori

fossero ubriachi quando l'hanno progettato, e probabilmente lo erano. Dal momento che sei arrivato più o meno tutto d'un pezzo fin qui, sei libero di

Al campo di Pogolfit **200**

208
Recinto di Haggis

Distilleria clandestina **216**

Fucina del fabbro **126**

Magazzino **230**

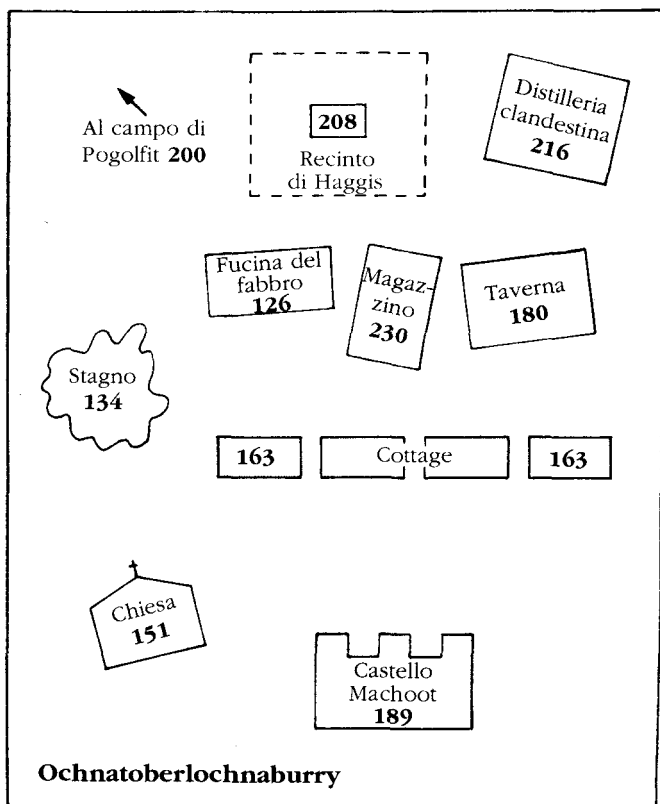
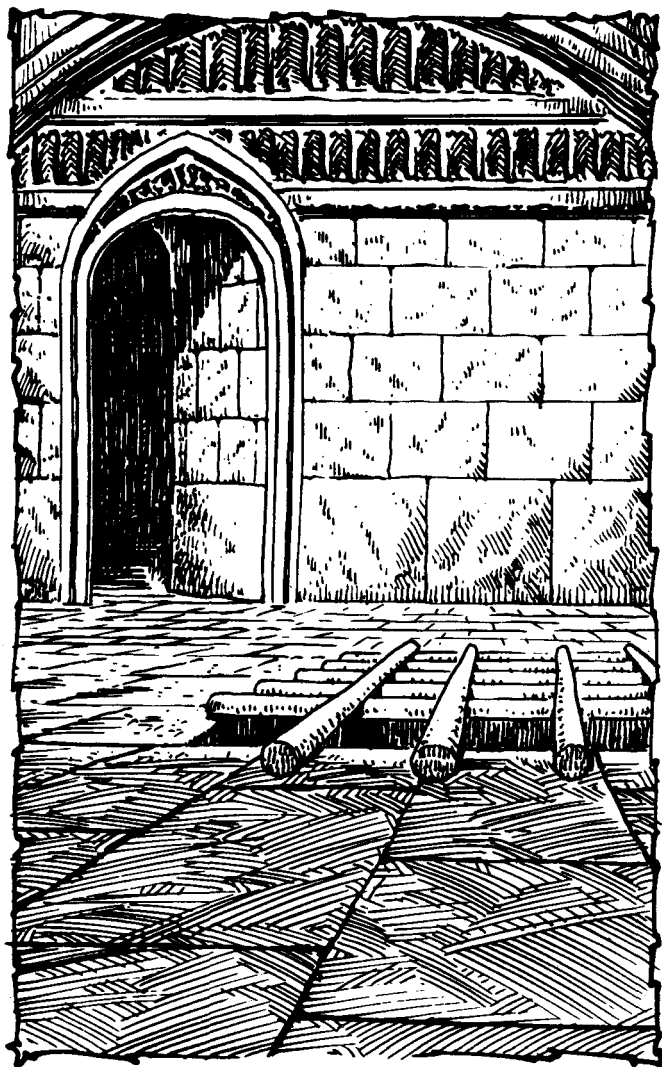
Taverna **180**

Stagno **134**

163
Cottage
163

Chiesa **151**

Castello Machoot **189**

Ochnatoberlochnaburry

esplorare il villaggio in qualsiasi posto indicato sulla mappa. Se vuoi andartene, puoi esaminare la rupe

Nel centro della sala c'è una fossa.

al **68**, dare la caccia ai cavalli selvaggi al **72** oppure dirigerti verso sud al **77**.

107

"Buonasera. O è mattino?" Un ometto coperto di rughe seduto a un tavolo e intento a mangiare pane e formaggio leva lo sguardo non appena apri la porta.
"Scusate" dici, dal momento che è ovvio che sei entrato nei suoi quartieri privati.
"Oh, non fa niente" ti dice l'ometto. "Hai un cavallo?"
"Be', no..."
"Allora io non ti servo" dice l'ometto allegramente. "Io sono lo stalliere. Un sacco di visitatori arrivano qui pensando che si tratti della sala del trono, ma non è così. La sala del trono è la prossima porta. O per lo meno è la sala d'attesa, che è fino a dove hai il permesso di andare. Gradiresti un pezzetto di formaggio?"
"No, grazie" declini in fretta, allontanandoti dal simpatico stalliere e chiudendoti la porta alle spalle.

Per tornare all'**86** e scegliere un'altra destinazione.

108

Sei entrato in una stanza di notevoli dimensioni, almeno 10 metri quadrati, con un corridoio che si diparte verso ovest dall'estremità nord e una grande fossa in mezzo al pavimento, coperta da una griglia di sbarre di ferro.

Puoi esaminare più da vicino la fossa con le sbarre al **127**, prendere il corridoio di nord-ovest al **135** o andare diritto a est al **96**.

109

Slash! Fa EJ (guidata dal tuo possente braccio destro) quando colpisci la creatura mostruosa.

La quale possiede 50 PUNTI DI VITA, ha bisogno di fare soltanto 4 per colpire e procura +3 punti di danno a ogni morso. Un nemico formidabile, dal momento che l'unica notizia positiva è che sei riuscito a mettere a segno il primo colpo. Se Nessie ti uccide, affonda pure al **14**. Se sopravvivi, ti ritroverai al **128**.

110

"Beccati questa, signora grassa!" gridi educatamente, lanciandoti all'attacco.
"'Beccati questa' un bel niente!" grida lei in risposta, rivelando per la prima volta degli affilati canini di notevole lunghezza.

A giudicar da come si mettono le cose, Pip, guai in vista. Questa grassa e animata statua di giada cannibale sembra proprio essere la statua animata di giada cannibale di un vampiro. Se per caso hai con te uno spicchio d'aglio intagliato nella giada, puoi eliminarla all'istante. Se non possiedi un tale manufatto, ti ritrovi nel bel mezzo di un combattimento, e un combattimento difficile, anche. Il Vampiro di Giada possiede 30 PUNTI DI VITA, colpisce con un 5 e procura +1 punti di danno con la sua letale tibia. Ma questo è il minore dei mali, perché se la signora riesce a colpirti per tre volte di seguito, le sue capacità di vampiro entrano in azione e tu perderai

2 PUNTI DI VITA in ogni nuovo paragrafo che visiterai da adesso in poi fino alla fine dell'avventura o fino alla tua morte. Se sopravvivi a questo guaio (con le belle o con le brutte) vai al **129**. Altrimenti, almeno non perderai altri PUNTI DI VITA al **14**.

111

"Non entrerò lì dentro!" mormori.
"E invece sì" sibila il Demone Poetico.
"E invece no!" sibili tu in risposta.
Al che il Demone, che notoriamente ha poca pazienza quando si tratta di discussioni, ti risbatte fuori nel corridoio e chiude la porta.

Il che significa che ti trovi nuovamente al **64** a riconsiderare le tue possibilità.

112

Splaash - zip!
Il rumore di te che ti tuffi nelle cupe acque del lago di Loch Ness e incominci a nuotare come se qualcuno ti avesse attaccato un fuoribordo sul sedere.
Ma per quanto velocemente tu stia nuotando, sembra comunque che qualcosa non funzioni, dal momento che percepisci che da qualche parte verso il centro del lago, alla tua sinistra, qualcosa sta nuotando insieme a te. Ti volti e ti ritrovi naso a naso, pupilla a pupilla, con il Mostro di Loch Ness, che si è levato dalle gelide acque del lago come il peggiore degli incubi.

Se sei veramente veloce, puoi colpirlo con la vecchia fida EJ al **109**. Ma se invece ti senti particolarmente

magnanimo (e stupido) puoi sempre provare a parlargli al **117**.

113

Sei entrato in un cortile coperto, più piccolo di quello aperto appena varcata l'entrata principale e con meno gente. Ci sono porte a due ante sia nella parete a nord che in quella a sud, e un corridoio che si diparte verso est, con una porta a sud nella parete est.
Mentre ti guardi attorno con l'espressione un po' vacua tipica degli avventurieri che non hanno ancora deciso dove andare, vieni avvicinato da un vecchio con la barba bianca, che in molti sensi ti ricorda Merlino.
"Sei qui per ricevere udienza dal Re?" chiede con voce acuta.

Sei qui per ricevere udienza dal Re? Se sì, vai al **130**. Se no, puoi scegliere un'altra destinazione sulla mappa dell'**86**.

114

Ti ritrovi in un corridoio che si diparte verso nord/sud, sul quale si aprono non meno di sei massicce porte di legno, ciascuna dotata di una finestrella con sbarre. Una rapida occhiata alle finestrelle, e vedi che le celle sono tutte al buio; di conseguenza non hai modo di sapere se sono occupate o no.

Le porte, però, sono abbastanza facili da aprire da questa parte, perciò puoi verificare immediatamente cosa esse nascondano. Per comodità contrassegna la cella più a nord con la lettera A, quella successiva

con la lettera B e così via fino alla lettera F. Per aprire le porte, fai come segue: la cella **A** porta al **131**; la **B** al **136**; la **C** al **141**; la **D** al **147**; la **E** al **153**; la **F** al **160**.

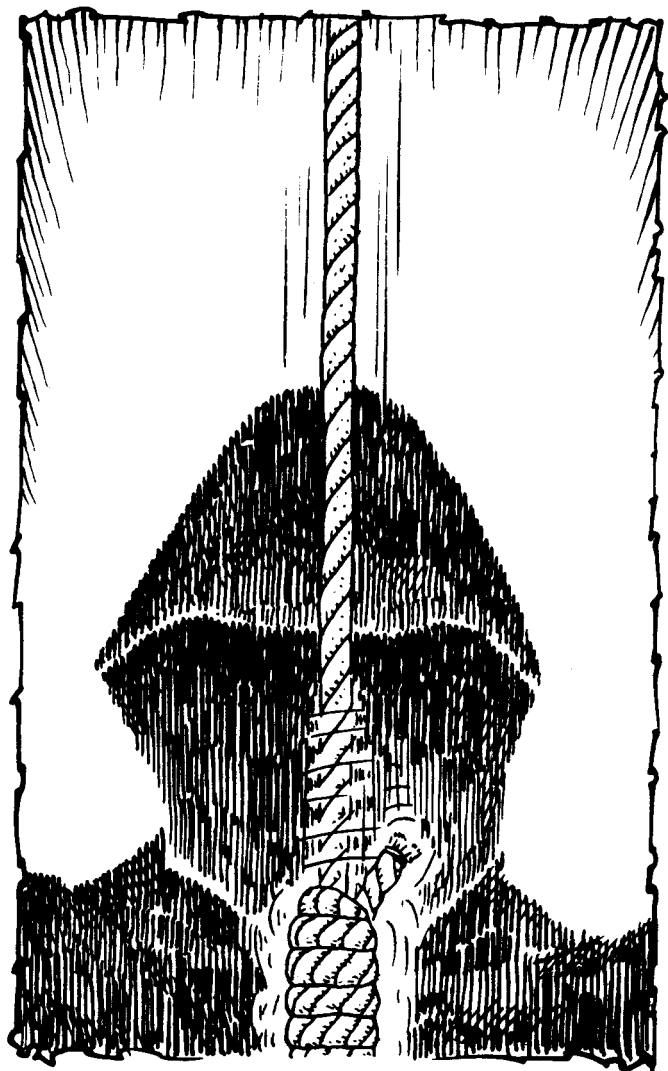
In alternativa, puoi sempre servirti della mappa al **93** per tornare da dove sei venuto.

115

Per la grande muraglia! (Come sono soliti esclamare gli avventurieri cinesi.) Vale sempre la pena di esaminare attentamente un luogo come questo, eh, Pip? Eri lì, con la mezza idea di gettare la spugna e tornartene a casa, ed ecco che hai appena dissotterrato in uno degli scafetti chiusi una copia degli ordini di marcia della Legione dei Morti! E una copia autentica, anche, dal momento che è sigillata e che porta impressa l'insegna con l'avvoltoio e il motto della Legione:

BRUTUS ET ERAT

Che scoperta fortunata! Strappi in fretta il sigillo del documento solo per scoprire che quel maledetto dello scriba ha steso il messaggio in codice!

DPNQBHOL DBEVUL! LO QSFQBSBALPOF QFS LM OPTUSP BUUBDDP DPOUSP BZBMPO, EPCCLBNP NBSDLBSF ZFSTP TVE F TUBCLMLSF LM OPTUSP PVBSULFSHFOFSBMF BM FL MB' FL MPDI OFTT. M'-FOUSBUB TBSB' QSPUFUUB FB VO LODBOUFTLNP, NB MB QASPMB E'PSELOF MB DVTUPELSB' LM NPTUSP EL MPDI OFTT, DIF OPO MB EBSB' B OFTT-VOP TF OPO LO DBNCLP EL VOB EFMMF

DLBNCFMMF FL DLPDDPMBUB EFMMB ZFEPZB ÇSUOLMEF. OPL QSPUFHHFSFNP RVFT'VMULNB EBHML BUUBDDIL EFHML TUSBOLFSL NFOUSF DPODFEFSFNP MLCFSP BDDFTTP BL MFHLPOBSI SLUBSEBUBSL.

Fissi il pezzo di carta con il cuore pesante, non perché il codice ti preoccupi molto (dal momento che sei un avventuriero la cui intelligenza e abilità sono pari soltanto all'acutezza, al fascino, alla bellezza e alle supreme capacità di combattimento) ma a causa della firma che si trova in fondo al foglio di carta. Non è possibile non riconoscere quella sottile scrittura di ragno.
Gli ordini della Legione sono firmati...

Generale Merlino!

Se lo shock di questa scoperta ti uccide, vai al **14**. Altrimenti, puoi esaminare la porta al piano di sotto al **64** oppure tornare alla caverna del **46** via cunicolo.

116

Sacre Dieu, Pip! (Come sono soliti esclamare gli avventurieri francesi.) Non vale la pena di cercare in posti come questi. C'è un sacco di biada, e nient'altro.

Perciò l'unica cosa da fare è tirarti via i fili di paglia dai capelli e tornare alla mappa dell'**86** per scegliere un'altra destinazione.

117

"Oh, salve" saluti educatamente. "Sai che certe persone credono che tu sia soltanto leggenda? Non io, naturalmente. Io ho sempre creduto che tu fossi un mostro vero. Beh, non proprio un mostro, no, non esattamente un mostro... un vero Plesiosauro, ecco quel che pensavo, un sopravvissuto antidiluviano, si potrebbe dire, in attesa di essere scoperto da Sir Peter..."
"Dov'è la mia ciambella?" ti chiede il mostro.
Guardi stupito questa lucertola un po' troppo cresciuta.
"Dov'è cosa?"
"La mia ciambella!" esclama il mostro irritato. "Non ti rivelerò la parola d'ordine se non avrò la mia ciambella".

> Ciambella? Parola d'ordine? Se per caso possiedi una ciambella, vai al **132**. Altrimenti questo bizzarro mostro sembra disposto a lasciarti andare per la tua strada senza darti fastidio fino al **123**.

118

Ci sono poche persone qui, per la maggior parte sedute su sedie di legno sistemate accanto alle pareti. Ufficiali indaffarati con abiti neri e bastoni neri camminano avanti e indietro.
"Siediti" ti dice uno, avvicinandosi. Con un cenno della mano continua: "Laggiù, al **137**".

> In alternativa puoi scegliere un'altra destinazione sulla mappa dell'**86**.

119

C'è della luce in cima a queste scale, non c'è dubbio. Persino adesso che ti trovi in basso riesci a vedere il

chiarore. Ma vedi anche che le scale sono in pessime condizioni, e potrebbero essere molto pericolose.

Il problema è se salirle al **139** o tornare alla mappa del **93** e andartene da qualche altra parte, come per esempio tornare da dove sei venuto.

120

Boom! (Il rumore che fai quando rompi le barriere del suono nella tua fuga dalla grassa - e suscettibile - statua di giada.)
Craaack! (Il rumore del tetto che comincia a cedere a causa delle forti vibrazioni.)
Screech! (Il rumore della signora grassa che viene sepolta da tonnellate di macerie.)
Sob! (Il rumore di un baldo avventuriere che si è appena reso conto che sotto il tetto crollato è rimasto sepolto anche tutto l'oro.)

Ma ritieniti fortunato a non esserci anche tu là sotto! Ritorna alla caverna del **46** e scegli un'altra destinazione.

121

Con la netta sensazione di stare facendo una figura da imbecille, entri nella credenza. Il Demone entra dopo di te e chiude la porta.
"Ecco!" esclama. "Adesso va meglio! Ci sono molte meno possibilità che ci ascoltino".
"Che ci ascoltino chi?" chiedi.
"Gli S.S.LE.MO." mormora il Demone cripticamente.
"E chi sono gli S.S.LE.MO.?"

"I Servizi Segreti della Legione dei Morti. Spettri, in gran parte. Sono spie molto efficienti. Ma non possono arrivare fin qui, per via dell'incantesimo che ho scritto sulla parete" e ti indica il muro. Sul quale vedi scritte le seguenti mistiche parole:

ASAC A ENEVETADNA, IRTTEPS

"Molto interessante" ammetti. "Ma adesso che sono qui, che cosa vuoi?"
"Voglio solo esserti d'aiuto" dice il Demone Poetico molto dolcemente. "Tu ed io ne abbiamo viste di cotte e di crude, dopo tutto. Ho composto una speciale Ode di Guerra per questa avventura: ti piacerebbe sentirla?"

> O forse preferiresti finire bollito nella pece e poi mangiarti i piedi? Però faresti meglio ad ascoltare *questa roba abominevole al* **140***; tuttavia, se proprio* non riesci a sopportare l'idea di un'altra delle intollerabili poesie del Demone, sei libero di pronunciare le parole dell'incantesimo IMREDEV IOUP NON, sgattaiolare fuori dalla credenza e dalla stanza, salire la terrificante scalinata al **56** oppure strisciare lungo il cunicolo e tornare alla caverna del **46**, dove potrai scegliere un'altra destinazione.

122

Con un unico balzo sei al fianco dello scheletro. Con un unico colpo hai divelto gli anelli di ferro e mandato in frantumi le catene...
"Aia!" mormora EJ, che non si diverte molto a tagliare metalli, nemmeno quelli arrugginiti.

Poi, all'improvviso, un terrificante ululato ti riempie le orecchie.
"Te l'avevo detto, no?" dice lo scheletro. "Questo maledetto posto è pieno zeppo di spettri!"

Può darsi che abbia ragione. Gioca due dadi per stabilire quanti fantasmi sono comparsi nella Sala della Tortura Infestata. Ciascun fantasma possiede 10 PUNTI DI VITA e ti spaventerà parecchio, ma senza danneggiarti veramente, con un sei o più. Però, con un 11 o un 12, la mano gelida di un Fantasma riuscirà a strapparti il cuore, assicurandoti così un biglietto per il **14**. Se sopravvivi al combattimento, vai al **142**.

123

Questo è davvero uno dei luoghi più sinistri che ti sia mai capitato di vedere, Pip. (E di cose sinistre ne hai viste parecchie, non è vero?) Un cadavere tenuto in piedi da un palo infilato nella giacchetta indica rigidamente un'apertura a forma di teschio sulla parete di una rupe vicina. Al collo del cadavere è appeso un cartello su cui è stata rozzamente intagliata una scritta:

DI QUA →

Sopra l'apertura a forma di teschio c'è uno stendardo di battaglia ammuffito con un avvoltoio in posa eroica, sotto il quale il temibile motto della Legione dei Morti si intravede appena:

CAESAR SIC IN OMNIBUS

Una scena davvero raccapricciante!

Brrr! Ma cosa hai intenzione di fare? Dal momento che non sembra avere molto senso andartene a casa per una tazza di tè a uno stadio così avanzato dell'avventura, puoi tuffarti in quell'antro sinistro al **143**. Oppure, se vuoi rimandare la cosa ancora per un po', puoi vedere cosa c'è sul retro del cartello appeso al collo del cadavere al **152**.

124

"E vada!" esclami.
"Buon per me, un po' meno per te" mormora lo zingaro, consegnandoti una scimmietta che, con uno stridio di molle, s'arrampica sul tuo braccio e va ad appollaiarsi sulla tua spalla.

L'acquisto potrebbe rivelarsi almeno in parte buono, Pip. Malgrado l'ironica osservazione del venditore, questo è un animaletto utile. Se riesci a caricarlo (e avrai bisogno di fare almeno 4, perdendo così ogni possibilità di colpire per primo in combattimento) le sue bizzarrie distrarranno così tanto il tuo avversario da fargli perdere automaticamente ogni secondo colpo, indifferentemente da quello che indicano i dadi. L'unico pericolo è che se il tuo avversario fa 12 la scimmietta cadrà a pezzi e non ti servirà più a niente. Ora torna con la scimmietta al **92** e scegli un'altra destinazione.

125

Ci sono diciassette persone in questa stanza. (Contale.) Sedici siedono su seggiole sistemate lungo una delle

pareti, impettiti nei loro abiti della domenica e con lo sguardo fisso davanti a sé. La diciassettesima, un lindo impiegato con la giacchetta, le ghette e gli occhialini, sta velocemente organizzando le cose, come succede di solito con gli impiegati.
"Siediti!" ti ordina bruscamente, indicandoti con la punta della sua penna d'oca una sedia vuota. "Siediti! Siediti! Siediti!"

E allora, cosa hai intenzione di fare? Puoi ubbidire agli ordini dell'impiegato al **145**, andartene per la porta a ovest al **118** oppure per quella a nord al **154**.

126

Clang... clang... clang...!
Il caratteristico puzzo di cavallo e di bruciato che si mescola al forte odore di metallo basterebbero a comunicarti che ti trovi nella fucina di un fabbro. Non c'è bisogno di dirtelo, perché ti basta un'occhiata per capirlo. Il fabbro, un gigante barbuto di nome Fabrizio,

sta forgiando un'armatura a forma di *kilt* e un borsello ricoperto di pelo con la sua incudine. Lì vicino si sta raffreddando una corazza di tartan modellata secondo lo stile romano.
"'giorno" saluta il fabbro. "Il tuo cavallo ci ha bisogno di un ferro oppure è un'arma che ti serve?"
"Niente di tutto questo" rispondi educatamente. "Non ho un cavallo, e possiedo già la più bella spada di tutta Avalon..."
"Molto gentile da parte tua" dice EJ con uno scintillio d'orgoglio, contenta del fatto che di tanto in tanto tu dia qualche segno di considerarla un po' più che un'idiota.
"Silenzio, EJ... sto parlando". Poi ti rivolgi al fabbro: "Quello che mi interessa veramente è avere notizie riguardo la Legione dei Morti".
Il fabbro Fabrizio impallidisce visibilmente, ma non sviene grazie alla sua forza. Solleva due dita della mano sinistra, come si fa di solito per scacciare il malocchio, e mormora: "Non so niente de 'sta legion de diavoli, no, e nissun qua intorno sa niente, eccezion fata per la Vedova Brunilde. Ma so una roba: che se ti tocherà di andar contro quella masnada di manigoldi, una bela armatura di fero ti potrebe anche tornar utile, caro il mio ragasso".
Il che potrebbe anche essere vero (se hai capito bene quello che il fabbro Fabrizio ti ha detto). "Quanto viene quell'armatura che state forgiando?" chiedi.
"Non è in vendita" dice il fabbro. "Ma ho giurato che l'avrei data gratis al primo bischero che mi avrebe batuto in una prova di forsa o che avrebe risposto giusto al mio indovinelo".

Un'armatura gratis, Pip? Non è affatto una cattiva idea, anche se sembra un po' sciocca. Ma hai intenzione di sfidare questo muscoloso mangia-frittelle in una prova di forza bruta al **146**? Oppure preferisci affidarti alle tue capacità intellettive e rispondere all'indovinello al **155**?

127

Ti avvicini alla griglia e guardi in basso con cautela. Negli abissi infernali della fossa sottostante si trovano quattro uomini vecchi ed emaciati, i quali alzano immediatamente gli occhi e cominciano a implorarti di liberarli.

"Va bene, va bene, vi tirerò fuori" gridi in risposta.

"No, non lo farai" mormora una voce nel tuo orecchio. Balzi in piedi allarmato, ma capisci subito che nessuno ti sta per attaccare: non c'è anima viva (o morta) nella stanza.

"È un'incantesimo parlante" osserva EJ dal suo fodero. "Una volta ho visto Merlino che se ne serviva. Lo si riconosce sempre per via dell'accento oxfordiano".

"Incantesimo parlante?" chiedi incuriosito.

"Sì. Sono dei messaggi che vengono lasciati da chi pratica le arti magiche su bauli, cofanetti e altre cose del genere, e quando qualcuno tocca il lucchetto, si sente una voce che dice 'ALLA LARGA', o qualcosa di simile. Ecco cosa sono gli incantesimi parlanti. Immagino che se tocchi la griglia, sentirai il messaggio per intero".

Ti inginocchi e cerchi di aprire la griglia.

"Temo proprio che non si aprirà fino a quando non sapremo chi è il colpevole" dice la voce con l'accento oxfordiano.
"E come possiamo scoprirlo?" chiedi, domandandoti *en passant* chi mai abbia potuto rinchiudere lì dentro quattro uomini, sapendo che tre sono innocenti.
"Chiedilo a loro" dice la voce. "I nomi dei quattro sono: Albert, Ben, Barney e Marmaduke".
"E me lo diranno?"
"Io sono convinto che ti diranno un sacco di bugie" dice la voce.
Da sotto i tuoi piedi senti Albert gridare: "Ben è il colpevole!"
Ben si ribella immediatamente: "Marmaduke è il colpevole!"
Barney sospira sommessamente."Io non sono il colpevole" dice.
Marmaduke dice con voce ferma: "Ben ha mentito quando ha detto che il colpevole sono io".
"Come pensavo" dice la voce dell'incantesimo parlante. "Soltanto una di quelle affermazioni è vera. Ciò nonostante, dovresti essere in grado di indovinare chi è il colpevole".

Provaci un po'. Se pensi che il colpevole sia Ben, vai al **148**. Se pensi che il colpevole sia Barney, vai al **157**. Se pensi che il colpevole sia Marmaduke, vai al **165**. Se pensi che il colpevole sia Albert, vai al **176**. Ovviamente, puoi sempre lasciare quei quattro balordi a marcire lì sotto, nel qual caso torna alla mappa del **93** e scegli una nuova destinazione.

128

Questo sì che è stato un combattimento come si deve, Pip! Ma, benché in preda all'eccitazione, riesci a farti strada fino a riva. E - ci crederesti mai? - guardando indietro verso le cupe acque del lago, intravedi in lontananza la testa e il collo di un *altro* mostro. Il lago deve esserne pieno zeppo!
Ti volti... e rimani paralizzato per l'orrore.

E non c'è di che meravigliarsi, dal momento che ti ritrovi al **123**.

129

Mentre riduci a brandelli i suoi ultimi PUNTI DI VITA, il grasso vampiro femmina cannibale ridiventa un'inerte statua di giada e poi si frantuma molto convenientemente in parti trasportabili.

Con il valore di 20.000 pezzi d'oro, visto il prezzo di mercato attuale della giada. Dal momento che sei troppo carico per poter prendere qualcosa d'altro, la tua unica possibilità è tornare al **46** e scegliere un'altra destinazione.

130

"Temo che ci sia un po' di fila", osserva il vecchio. "Ma se passi al **125**, l'impiegato di palazzo ti dirà cosa fare. A proposito, è molto importante che tu faccia quello che lui ti dice di fare, altrimenti ti potresti cacciare in guai grossi".

Se hai cambiato idea e non vuoi più ottenere udienza dal Re, puoi sempre tornare all'**86** e scegliere un'altra destinazione.

131

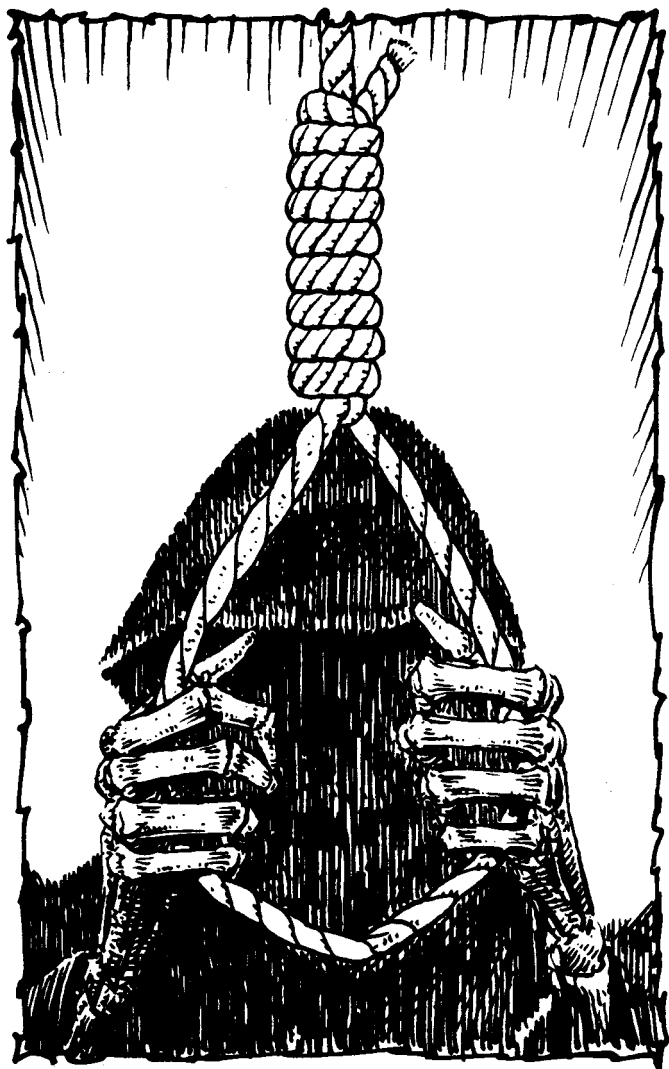
Tiri il chiavistello e spalanchi la porta. Ma prima che tu possa entrare, la porta si richiude fragorosamente.
Aggrotti la fronte perplesso, ritiri il chiavistello e rispalanchi la porta. La quale si richiude fragorosamente.
Apri la porta con maggior cautela, questa volta, ed esamini i cardini e la maniglia per vedere se c'è qualcosa che non va. Poi ti inumidisci il dito e lo tieni in alto per capire da che parte soffia il vento, nel caso ci siano correnti d'aria nascoste. Piuttosto soddisfatto, giungi alla conclusione che lo sbattere della porta non è stato che una coincidenza. Spalanchi la porta. La quale si chiude fragorosamente.

Senti, Pip, hai intenzione di passare tutto il resto dell'avventura ad aprire la porta e ad aspettare che essa si richiuda fragorosamente? Se sì, vai al **149**. Altrimenti, vai al **114** e scegli un'altra destinazione.

132

Tiri fuori rapidamente la ciambella, ringraziando Dio di non aver ceduto alla tentazione di mangiarla. Il mostro fissa la ciambella con sguardo miope.
"È alla crema o alla cioccolata?" chiede in tono sospettoso.

Be', è alla crema o alla cioccolata? Se stai offrendo a questo buongustaio sauro una ciambella alla cioc-

colata, fai un salto al **158**: se invece è una ciambella alla crema, vai al **171**.

133

La conversazione si ferma bruscamente non appena entri nella sala. Tutte le teste si voltano verso di te. (E alcune sono davvero importanti, dal momento che appartengono a cortigiani ricchi ed elegantemente vestiti, proprio come quelli della Corte di Re Artù a Camelot.) Ti guardi attorno, una mano che carezza guardinga l'elsa della tua spada...

"Vorrei che smettessi di farlo" mormora EJ. "Mi fa un solletico terribile".

Scopri di essere entrato nella Sala Ufficiale delle Udienze di questo misterioso castello. Un tappeto rosso porpora di eccezionale fattura e qualità attraversa in lunghezza tutta la sala, guidando l'occhio (e molto probabilmente anche il piede) in direzione di un piedistallo, sul quale si erge imponente un trono dorato. Seduto sul trono vedi un uomo di mezza età, sottile e con i capelli bruni, che ti ricorda molto Re Artù, ma con un'aria assorta e un po' cupa. Si volta verso di te, gli occhi scuri dall'espressione vagamente triste, e ti fa cenno di avvicinarti.

Quasi come attratto da una forza magnetica, senti i tuoi piedi che ti trasportano lungo il tappeto, giù in fondo dove si trova il trono. Un uomo dalla barba grigia, che indossa una lunga tunica blu e un cappello a punta con ricamate le insegne dell'Ordine Mondiale dei Maghi, colpisce il pavimento con la punta del suo bastone: vedi

delle scintille luminosissime e senti un incredibile boato. "Vi prego, fate silenzio! Il Re Pescatore e il Grande Avventuriero Pip sono a colloquio!"
Come diavolo fa quello lì a conoscere il tuo nome? E chi è il Re Pescatore? E adesso che ci pensi, cosa ci fai tu qui, quando dovresti correre in lungo e in largo per salvare Avalon dalle grinfie della Legione dei Morti?
"Non c'è bisogno che parli, Avventuriero" dice il Re Pescatore in tono grave. "La tua missione ci è nota, e assisterti fa parte della maledizione che ci è stata lanciata addosso".
Maledizione? Che maledizione?
"Questo grande castello con tutto ciò che esiste al suo interno esiste da secoli" dice il Re Pescatore. "Qui nulla cambia, nulla invecchia. Siamo rinchiusi per l'eternità dentro queste mura, condannati a non vedere mai il mondo reale, a non sentire mai la fresca brezza sui nostri visi, a non assaporare mai il profumo del grano appena tagliato. Siamo costretti a rimanere qui a causa della maledizione di Ansalom il Mago Malvagio fino a quando il più coraggioso e il più abile degli avventurieri del mondo non verrà ad uccidere il malfattore e a liberarci così dal nostro triste destino. Fino a quel giorno..."
"Ehi, aspettate un attimo" lo interrompi. "Ho ammazzato Ansalom il mago malvagio anni fa".
Un silenzio stupefatto cala all'improvviso sulla sala delle udienze.
"Ansalom è morto?" boccheggia il Re Pescatore.
"Morto stecchito" gli dici. "Badate, ho avuto qualche problema con quelle sue maledette galline, ma a parte

questo è stato poco più che un giochetto da ragazzi. Era la mia prima avventura ad Avalon, perciò non avevo tutta l'esperienza che ho adesso, però..."
Ma le tue parole vengono sommerse da un improvviso scoppio di gioia da parte del re afflitto, il quale balza dal trono e comincia ad esibirsi in una giga. Un rombo di tuono spacca le mura del castello, permettendo alla luce del sole di penetrare per la prima volta dopo secoli di oscurità. Il re e la sua corte stanno diventando stranamente trasparenti, come se stessero svanendo dall'innaturale esistenza che Ansalom aveva loro imposto. "Addio, Pip!" grida il re. "Addio e ta-ta!"
"Ehi, non andatevene..." gridi alle figure che si stanno dissolvendo, accorgendoti solo adesso che, sebbene in generale sia una cosa molto buona annullare una maledizione, la cosa questa volta non sembra portare nulla di buono. Le figure svaniscono nel nulla e il castello si sbriciola in polvere e macerie tutto attorno a te, lasciandoti in piedi in mezzo alla radura, con solo qualche pietra a delimitare l'antico sito del castello.
"Che diamine!" esclami indignato in direzione di EJ. "Non esiste più alcuna gratitudine ad Avalon?"
"Ma questa non è Avalon, questa è la Scozia" ti ricorda EJ in tono irritante. "Forse le cose funzionano diversamente qui".
Tu la ignori e fai per andartene quando all'improvviso un lampo di luce dorata emerge dalla foresta a illuminare un piccolo scrigno mezzo nascosto tra l'erba. Lo raccogli mentre il raggio svanisce e noti che il coperchio

è adorno dello stesso stemma che avevi notato sul retro del trono del Re Pescatore (uno stemma simile al simbolo astrologico del Segno dei Pesci, adesso che ci pensi). Apri lo scrigno e rimani quasi accecato dalla brillantezza di un diamante delle dimensioni di un grosso uovo, sistemato su un cuscino di velluto. Posato sotto il diamante vedi un rotolo di pergamena. Prendi la pergamena, la srotoli e leggi (e per una volta, il messaggio non è in codice):

"Coraggioso Guerriero,
tu, che ci hai salvato dalla maledizione di Ansalom, meriti in premio il più grande tesoro del nostro regno. Perciò ti facciamo dono della Pietra del Sole, un diamante di valore quasi inestimabile e di potere mistico. Disponi di lui come meglio credi. Vendilo, e riceverai in cambio 100.000.000 di pezzi d'oro, la più grande fortuna mai accumulata da un avventuriero alla Corte di Re Artù. Frantumalo nella mano destra, ed esso distruggerà all'istante qualsiasi tipo di avversario tu abbia di fronte. Frantumalo nella mano sinistra, ed esso ti donerà 20 PUNTI PERMANENTI DI VITA, la più grande scorta mai vista ad Avalon. Ma se dovessi decidere di tenerlo per il giorno in cui dovrai affrontare la Legione dei Morti, scoprirai che esso ti assicurerà il migliore servigio che tu possa desiderare. Scegli con saggezza, Pip, e che gli dei siano con te!"
Firmato: *Re Pescatore.*

Wow! Gran bella scoperta, Pip! Dopo aver fatto la tua scelta, torna al **48** e scegli un'altra destinazione.

134

C'è uno sgabello di immersione qui, una sorta di altalena con una sedia a una delle estremità con la quale una volta si immergeva la gente accusata di stregoneria. E doveva essere un tuffo davvero sgradevole, a giudicare dall'immondizia, dalle alghe e dalla fanghiglia puzzolente che ricopre lo stagno.
"Mi chiedo quando l'hanno adoperato l'ultima volta" osserva EJ in tono casuale.
"L'altro ieri" dice allegramente una voce alle tue spalle. Ti volti e ti ritrovi di fronte a una donna di una certa età, paffuta, con i capelli grigi e un grembiule giallo. Regge un vassoio coperto da un panno, dal quale si leva il più delizioso aroma di frittelle appena sfornate che tu abbia mai sentito. La donna sorride. "A dire il vero, è me che hanno immerso".
"Ma non siete una strega, non è vero?"
"Per amor del cielo, no!" esclama lei, scossa da una risata. "La Vecchia Vedova Brunilde una strega? Come ti è venuta in mente una cosa del genere?"
"Per via dello sgabello, signora" le dici. "È uguale a quelli che si usavano per immergere le streghe".
"Può essere, ma da queste parti non ne sanno molto di queste cose da studiosi. Lo usano per comuni criminali e gente del genere".
"Ma voi non siete un comune criminale, no?"
"È quello che ho detto anch'io, ma loro non mi hanno dato ascolto. Una volta che vieni accusato di qualcosa qui, non ti resta altro che provare la tua innocenza con lo sgabello. È la legge del villaggio. Perciò mi hanno

Ti ritrovi davanti un urango-tigre.

immerso, e siccome io non sono affogata, allora devo essere per forza innocente, no?"
"Beh, sì..." dici con voce incerta. "Come mai vi hanno accusato?"
"Trentotto abitanti del villaggio, una mandria di bestiame e un cavallo da tiro, tutti morti stecchiti. Avvelenati. Hanno detto che erano state le mie frittelle". La donna toglie il panno che copre il vassoio e ti mostra sei ciambelle alla crema e sei ciambelle al cioccolato. "Ne vuoi una?" ti chiede.

Be', la vuoi o no? Puoi mangiare una ciambella al **162**, oppure declinare gentilmente l'offerta al **169**, o ancora prenderne una e salvarla per dopo al **177**.

135

Il passaggio si dirige verso nord-ovest per diverse centinaia di metri prima di terminare bruscamente davanti a un mucchio di macerie.

Che potrai esaminare al **159** oppure ignorare del tutto tornando sui tuoi passi fino al **108**.

136

Tiri il chiavistello e spalanchi la porta della cella.
Aaaaaaarrrgh!!!!! Un'orrenda creatura simile in tutto e per tutto a un incrocio tra una tigre e un urango-tango si scaglia contro di te in una passabile imitazione di un treno espresso, gli artigli tesi e le labbra tirate all'indietro a rivelare le zanne più affilate che mai ti sia capitato di vedere. (E di zanne affilate ne hai viste parecchie, credi a me.)

Il punto è: hai intenzione di abbracciare questo urango-tigre come un fratello scomparso da lungo tempo e appena ritrovato al **161**, oppure preferisci combatterlo senza pietà al **166**?

137

Stai seduto, non proprio pazientemente, per un quarto d'ora prima che l'indaffarato impiegato ritorni da te.

"Prendi questa" dice, consegnandoti una borsa con 1.000 pezzi d'oro.

"A che cosa serve?" chiedi stupito.

"È una corruzione" spiega l'ufficiale. "Per farti passare nella stanza accanto più in fretta".

Guardi la borsa, poi fissi nuovamente quell'idiota in divisa. "Ma non dovrei essere io a corrompere voi?" domandi.

L'impiegato sbatte gli occhi un paio di volte. "Non confondermi, adesso" dice. "Vai e smettila di farmi perdere tempo!"

Che uomo singolare! Accedi immediatamente alla stanza del **125**, oppure, se sei in vena anche tu di eccentricità, ritorna al **113** passando attraverso la porta a due ante che si trova a sud.

138

Sei appena entrato nella *toilette* più grande che ti sia mai capitato di vedere... una *toilette* molto particolare, interamente rivestita di marmo verde, con nel mezzo una piscina nella quale nuota tranquillamente uno squalo. Agli angoli, alberi di palme ornamentali ospitano gruppi di scimmie chiacchierone. A nord c'è il gabinetto, tutto d'oro (o, almeno, tutto dorato) e a forma di un grande trono.

Una piscina con squalo? Questo posto diventa sempre più strano. Se hai bisogno di andare alla *toilette*, chiudi la porta e vai al **167**. Altrimenti, vai all'**86** e scegli un'altra destinazione.

139

Balzi coraggiosamente (stupidamente?) sulla scala mezza sgangherata...

E giochi contemporaneamente due dadi. Se ottieni più di 5, riesci a salire le scale fino al **168**. Se fai 5 o meno, cadi rovinosamente perdendo 7 PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se sopravvivi, puoi

giocare nuovamente i dadi e vedere cosa succede, oppure puoi tornare indietro al **96**.

140

Il Demone afferra con la mano destra il bavero destro della sua giacca, getta la testa all'indietro in una posa eroica e poi comincia a declamare:

Caesar et sum jam forte
Brutus et erat
Caesar sic in omnibus
Brutus sic in at
Così recitano gli spaventosi motti
Della Temibile Legione dei Morti,
Che con maggior impeto Pip ora affrontare potrà
Giacché io composi questa ode proprio nell'eventualità
Che in lui mi imbattessi, non so...
In questa avventura, o forse allo zoo...
O se per caso addosso ti sentissi il magone,
O se ti spaventasse trovarti in questa regione
Per tema, si sa, della dannata Legione!

"Meraviglioso!" esclami. "Stupendo!" gridi, cominciando ad applaudire.
"Non l'ho ancora finita" dice il Demone, gelidamente.
"Chiedo scusa".
Il Demone riprende la sua posa eroica e continua a declamare:

Ma ora le tue paure sono diminuite perché
Questa magica ode epica protettiva io ho
composto per te,

E se capir potrai il succo della storia
Ben presto dovrai imparar l'ode a memoria,
E recitandola di fronte al nemico vedrai
Che colpirlo in ogni occasione potrai,
Perché quando il momento verrà
Questa incredibile poesia magica la tua vita salverà,
Anche se più difficile da colpire non ti renderà!

Si tratta senza ombra di dubbio della peggior poesia mai composta da uomo, bestia o Demone. È talmente brutta che, quando il Demone finisce di recitarla, senti gli scarafaggi che scappano su per le fessure delle pareti.
"È stato stupendo" gli dici, a corto di parole, gli occhi che scintillano di ammirazione e di adulazione. "Uno stile così superbo, una cadenza così musicale, un trasporto così potente, un sentimento così vibrante, una maestria così insuperabile, un controllo della metafora così ineguagliabile, una struttura metrica così impareggiabile, un genio poetico così..."
"Una schifezza" mormora EJ, ma per fortuna il Demone Poetico non la sente.
"Sei troppo gentile" mormora il Demone con falsa modestia. "Ma non dimenticare quello che ti ho detto riguardo il fatto di imparare a memoria il poema. È davvero una poesia con poteri magici. Se sarai in grado di recitarla perfettamente quando incontrerai la Legione dei Morti, rimarrai assolutamente immune agli incantesimi che hanno il potere di ucciderti. La poesia, purtroppo, non porta alcun vantaggio per quel che riguarda punti di danno arrecati in combattimento o incantesimi

che hanno il potere di diminuire i tuoi PUNTI DI VITA, ma quelli che invece hanno il potere di ucciderti non potranno nuocerti in alcun modo".

Che dono squisito da parte del vecchio, caro Demone Poetico! Ringrazialo come si deve, prendi una copia di quel terribile componimento e memorizzalo rapidamente prima di incontrare la Legione dei Morti. Nel frattempo farai meglio a dire addio al Demone, uscire dalla credenza e decidere se vuoi tornare al **46** via cunicolo, dove potrai scegliere un'altra destinazione, oppure se salire la raccapricciante scala di ossa umane al **56**.

141

Tiri il chiavistello e spalanchi la porta della cella... che risulta essere completamente vuota.
Che razza di idiota si darebbe la pena di chiudere a chiave una cella senza niente dentro? Ma non vi è alcun dubbio: la cella è proprio vuota. Provi a picchiettare con le dita sulle pareti, ma non trovi nulla, nemmeno una porta segreta.

Meglio tornare al **114**, mugugnando minacciosamente.

142

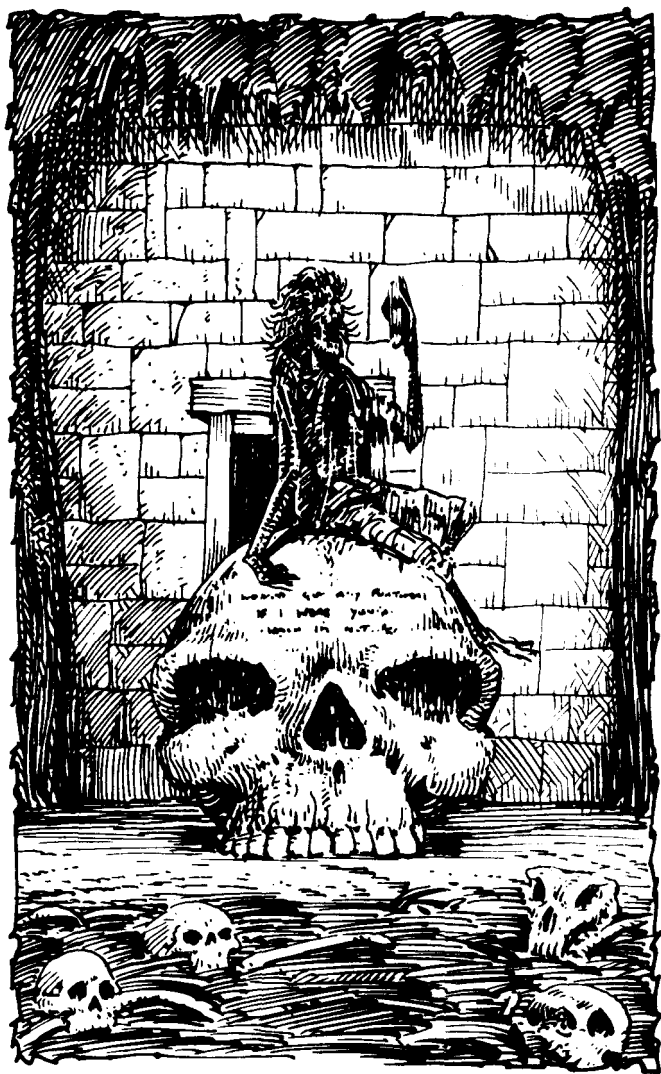
"Per San Giorgio!" esclama lo scheletro, tradendo così le sue origini inglesi. "Che combattimento coi fiocchi!"
"Non mi hai aiutato gran che" osservi imbronciato.
"No" ammette lo scheletro, "ma lo farò d'ora in avanti".

Forse ti farà piacere sapere (o forse no) che d'ora in avanti lo scheletro ti verrà dietro e sarà il tuo terzo compagno di viaggio fino a quando non verrà ucciso in combattimento o fino alla fine dell'avventura. Possiede la bellezza di 30 PUNTI DI VITA, nonostante la forte forma di anoressia, colpisce con un 5 o più e procura +2 punti di danno grazie a una Mazza per Torture che si è portato dietro dalla sala. Se perde PUNTI DI VITA, potrai risanarlo esattamente come faresti con te stesso, e lui obbedirà ai tuoi ordini su quando combattere e per quanto tempo. Ora torna alla mappa del **93**. Il tuo nuovo compagno di avventura si trascinerà dietro alla tua spalla sinistra, ricordandoti con la sua presenza qual è il destino di noi poveri mortali.

143

Entri nell'apertura a forma di teschio (non senza una certa qual trepidazione) e ti ritrovi in una stanza di pietra perfettamente quadrata. Ti getti un'occhiata alle spalle e vedi un'altra di quelle insegne con l'avvoltoio proprio sopra l'entrata. Questa volta il motto inciso sotto l'avvoltoio recita:

BRUTUS SIC IN AT

Ti volti a esaminare la stanza, il cui pavimento è coperto di teschi e ossa di altri avventurieri che ti hanno preceduto (non tutti di razza umana, a giudicare dalla forma dei teschi).
Verso il centro della stanza c'è la statua nera a grandezza naturale di un cadavere che siede con noncuranza su

Al centro della sala c'è la statua di un cadavere.

un teschio gigantesco e che si contempla in uno specchietto, nero anch'esso. Sotto la statua leggi la seguente iscrizione:

SE FOSSI IN TE, COSA CHE NON SONO,
NON MI SPINGEREI PIÙ AVANTI

Oltre la statua, a sud, vedi l'imbocco di un corridoio. Al centro sia della parete a ovest che di quella a est si trova una porta. Un cartello sulla porta ovest dice semplicemente:

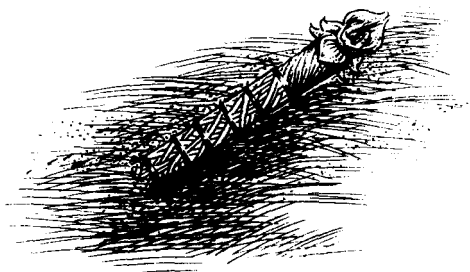
VIETATO

mentre un cartello simile sulla porta est recita:

ENTRARE

In un insolito slancio di buon senso, ti volti per andartene... solo per scoprire che un massiccio lastrone di pietra è silenziosamente scivolato a bloccare l'entrata, intrappolandoti così in quest'orribile posto fino alla fine dei tuoi giorni...
Ti fai coraggiosamente animo. "Su con la vita, EJ!" esclami. "I pusillanimi non hanno mai sconfitto mostri". E così dicendo, ti incammini pronto a incontrare il tuo Destino.

Che, quando ti sarà passato questo attacco di retorico eroismo, dovrà materializzarsi in una scelta: vuoi imboccare il corridoio a sud al **172**? Oppure preferisci la porta ovest al **178**? O ancora quella a est al **184**? Oppure, se ti senti proprio in vena di andare a

caccia di guai, puoi esaminare quella statua di cadavere a grandezza naturale (naturale?) al **192**.

144

Fa caldo qui. Questa parte del castello ha tutte le pareti di vetro ed è piena zeppa di piante di ogni tipo. Dei rampicanti pendono giù dal soffitto, mentre altri rampicanti di tipo diverso coprono fittamente il pavimento.

Entrare qui dentro è stato un gioco da ragazzi, ma uscire potrebbe rivelarsi un po' più difficile. Gioca due dadi. Se fai 5 o più, potrai procedere verso una qualsiasi destinazione offerta dalla mappa dell'**86**. Se fai meno di 5, dovrai giocare i dadi un'altra volta. Se in questo secondo lancio fai 3 o meno, ti ritrovi invischiato in una lotta con un Rampicante Strangolatore. Se fai 4 o più, ti ritrovi invischiato in una lotta con un Rampicante Strisciante. Il Rampicante Strangolatore possiede 25 PUNTI DI VITA, procura + 5 punti di danno in ogni scontro, indifferentemente da quello che indicano i dadi, eccezion fatta per il 12, che ti spedisce dritto dritto al **14**. Il Rampicante

Strisciante possiede solo 20 PUNTI DI VITA e non è assolutamente in grado di ucciderti, ma ti indebolirà tanto che sarai in grado di procurare soltanto metà punti di danno di quelli indicati dai dadi, e questo per tutti gli scontri che dovrai combattere fino a quando non riuscirai a uccidere il Rampicante Strisciante. È chiaro? Spero di sì.

145

Siedi per più di tre ore, sempre più insofferente, mentre le altre persone nella stanza vengono fatte entrare una ad una nella porta nord. Alla fine l'impiegato viene verso di te.
"Immagino che tu abbia già i soldi per la mia corruzione" ti dice con voce acuta.
"Corruzione?" gli fai eco.
"Mille pezzi d'oro" dice secco l'impiegato.

Se possiedi 1.000 pezzi d'oro, puoi adoperarli per corrompere l'impiegato al **173**. Se preferisci dirgli di andarsene al diavolo, puoi farlo al **154**.

146

"Vi sfiderò, Fabbro Fabrizio" gli dici in tono fiero, "muscolo contro muscolo, tendine contro tendine, midollo contro midollo, osso contro... *auch*!"
La tua ultima esclamazione è originata dal fatto che il fabbro ha calato sulla tua testa un pugno di considerevole potenza.

Togliendoti 5 PSEUDO PUNTI DI VITA. La prova di forza è molto simile al vero combattimento, tranne

per il fatto che non puoi usare EJ, e di conseguenza hai bisogno di fare 6 o più per colpire mentre i tuoi punti di danno si limitano a quelli indicati dai dadi, senza alcun extra. Inoltre, dal momento che si perdono soltanto PSEUDO PUNTI DI VITA, nessuno rimane ucciso, anche quando i PSEUDO PUNTI DI VITA scendono a meno di zero, cosa che mette comunque fine alla sfida. La cattiva notizia è che il Fabbro Fabrizio inizia il combattimento con la bellezza di 45 PUNTI DI VITA, tutti muscolari. Se vinci la sfida, vai al **174**. Altrimenti, è meglio che torni alla mappa del villaggio del **106** e che ti trovi qualcosa di più facile da fare.

147

Tiri il chiavistello e spalanchi la porta... la cella è completamente vuota! Ma perché mai qualcuno si è dato la briga di chiuderla a chiave?

Perché, infatti? Forse dovresti esaminarla comunque al **175**. Oppure, se preferisci non sprecare tempo prezioso, vai al **114** e scegli un'altra destinazione.

148

Ti inginocchi e tiri la griglia; la quale rimane immobile al suo posto.
"Temo che la tua logica non abbia funzionato" osserva la voce con l'accento oxfordiano. Da sotto la griglia, i quattro prigionieri cominciano ad insultare pesantemente la tua stupidità.

Per fortuna nessuno ti costringe a sopportare le loro offese. Puoi semplicemente tornare alla mappa del **93** e scegliere un'altra destinazione.

149

Trai un profondo respiro e spalanchi nuovamente la porta. La quale si richiude fragorosamente.

Vuoi tentare un'altra volta al **179**? Oppure preferisci rinunciare e tornare al **114** per scegliere un'altra destinazione?

150

"Alt! Chi va là? Non che abbia molta importanza, dal momento che abbiamo ordine di non lasciar passare nessuno. Tranne il re, naturalmente. E i cortigiani; e i nobili; e tu non sei certo uno di loro".
Sembra proprio che ti sia imbattuto in un posto di guardia, dove si trovano due nerboruti sergenti dell'esercito, armati ciascuno di lancia, e con addosso la cotta di ferro.

Se vuoi visitare qualsiasi sezione del castello che si trova oltre questo posto di guardia, devi impegnarti in una schermaglia di non troppo conto. Ciascuna sentinella possiede 20 PUNTI DI VITA, colpisce con un 5 e procura con la propria lancia +3 punti di danno. Inoltre, cosa ben peggiore, la cotta di ferro toglie 2 dai punti di danno che riesci a infliggere. Non sarà certo un combattimento che ti costerà la vita, salvo incidenti. Se le sentinelle riusciranno a dimezzare i tuoi PUNTI DI VITA, ti faranno volare

La chiesa si trova in mezzo al cimitero.

indietro fino al cortile del **92**. Se però sarai tu a dimezzare i loro PUNTI DI VITA, allora potrai proseguire oltre il posto di guardia e visitare qualsiasi paragrafo segnato sulla mappa dell'**86**.

151

È la chiesa del villaggio, molto pittorescamente sita in mezzo al cimitero. La porta d'entrata è socchiusa.

Puoi disturbare un paio di cadaveri animati ispezionando il cimitero al **182**, oppure puoi dare un'occhiata alla chiesa stessa al **191**.

152

Trattenendo il respiro a causa del terribile puzzo che emana il cadavere, volti il cartello. Sul retro leggi le seguenti parole:

← DI LÀ

Ecco quello che si ottiene a perdere tempo con stupidi cartelli. Avanza senza indugio, Pip, e vai a vedere cosa succede nel quartier generale della Legione dei Morti al **143**.

153

Tiri il chiavistello e spalanchi la porta.
"Sei arrivato, finalmente!" esclama una vocina stizzita proveniente dall'oscurità della cella. "Pensi che abbia tempo di starmene qui senza far niente, mentre tu te ne vai in giro a fare l'avventuriero?" Una vecchietta ben vestita, con uno scialle attorno alle spalle e un vecchio

ombrello in mano, esce dalla cella. "Dovevi arrivare più in fretta, capisci? Più in fretta! Proprio all'inizio, per essere esatti: non a metà strada. Ero una bellissima principessa, quando questa storia è cominciata, sai. E mio padre era pronto a cedere metà del regno all'avventuriero che mi avesse liberata. E adesso, guarda che disastro hai combinato". Ti infilza la punta dell'ombrello nel fianco. "Il castello è caduto in rovina, le segrete non vengono pulite ormai da decenni..." Se ne va giù per il corridoio, ancora parlottando tra sé.
"Ehi, aspettate un attimo..." gridi, dopo esserti finalmente ripreso dallo stupore. Ma è troppo tardi: la vecchietta se n'è andata.

Lasciandoti come unica possibilità quella di tornare al **114** per scegliere un'altra destinazione.

154

"Come osi?!" grida l'impiegato, in preda a una furia omicida. Egli comincia a saltare di qua e di là, con le ghette che mandano scintille, lanciando acuti ululati ed esibendosi nella danza di guerra tipica della sua razza.

Non c'è alcuna possibilità di evitare il combattimento, Pip, perché nemmeno una Reazione Amichevole può fermare un impiegato che abbia eseguito la sua danza di guerra. Questo impiegato possiede 25 PUNTI DI VITA e colpisce con un 5. Stai attento alle sue ghette, però: se riesce a ottenere un 7 nel corso del combattimento, le ghette ti accecheranno momentaneamente, in modo da farti perdere i tre colpi successivi, indipendentemente da quello che indica-

no i dadi. Se l'impiegato ti uccide, vai al **14**. Altrimenti, scegli un'altra destinazione sulla mappa dell'**86**.

155

"Sentiamo il tuo indovinello" dici con fare saggio.
Il Fabbro Fabrizio ti sorride. "È di matematica" dice, "ed è molto difficile. Un pastore possiede un gregge di cento pecore; gliene scappano settantaquattro. Quante pecore gli restano?"

Per questa volta, Pip, cerca di non usare il tuo calcolatore tascabile. Quando hai la soluzione, aggiungi 100 e vai al paragrafo indicato dal numero che hai dato come risposta finale. Se la tua risposta è giusta, vinci l'armatura. Altrimenti, sei perduto per sempre.

156

"Non ti ha mai detto nessuno che prima di entrare è buona educazione bussare?" ti chiede una voce irritata che, come capisci immediatamente, appartiene a un uomo anziano senza pantaloni.
"Chiedo scusa" dici, ritirandoti velocemente. "Stavo solo dando un'occhiata".
"Be', valla a dare da qualche altra parte!" esclama l'uomo senza pantaloni. "Questo è uno spogliatoio!"

Arrossendo leggermente, puoi tornare all'**86** e scegliere un'altra destinazione più interessante.

157

Ti inginocchi e tiri. Immediatamente la griglia si stacca, lasciando scoperta la fossa. "Ben fatto!" osserva la voce con l'accento oxfordiano. "Sai che sei il primo avventuriero che riesce a risolvere l'indovinello da più di quindici anni?"

"Urrà! Urrà! Urrà!" gridano i quattro vecchi della fossa, senza perdere un attimo di tempo a sgusciarne fuori. Tre se la danno subito a gambe, ma il quarto indugia brevemente accanto a te, dopo essersi presentato con il nome di Alberto.

"Io e i ragazzi abbiamo messo insieme una colletta, qualche tempo fa, una sorta di riconoscimento da consegnare a chi ci sarebbe venuto a salvare. L'ho conservata io fino a oggi. Non è gran che, temo, ma di meglio non potevamo fare".

Ti consegna qualcosa avvolto in uno sporchissimo fazzoletto verde. "Sono passati tanti anni, da allora, sai" dice con voce fiera; poi scappa dietro ai suoi compagni.

> A giudicare dall'aspetto, potrebbe anche averti consegnato una considerevole dose di malaria; ma se te la senti di rischiare, vai al **183** e apri il fazzoletto. Altrimenti, scegli un'altra destinazione sulla mappa del **93**.

158

Il Mostro di Loch Ness annusa la ciambella con fare sospettoso, poi sorride (uno spettacolo agghiacciante, senza ombra di dubbio). "Una ciambella di ottima marca!" esclama soddisfatto. "La mia preferita, a dire la

verità". Dopo di che ingurgita la ciambella, troppo rapidamente per potersela gustare, rutta rumorosamente, poi si sporge in avanti e, prima che tu possa fare qualcosa per evitarlo, ti prende la testa tra le fauci.
"Aiuto!" gridi, un grido piuttosto smorzato, a dire il vero, vista la scomoda posizione in cui ti trovi.
Ma il mostro non ha nessuna intenzione di masticarti; anzi, ti trasporta ad altissima velocità attraverso le acque del lago e ti deposita delicatamente sulla sponda meridionale. Poi si volta, sputacchia un po' a causa dei tuoi capelli sporchi, e osserva: "La parola d'ordine è *Googlie-Bong*, in caso te la chiedessero. *Googlie-Bong Due davanti a Venti* per essere esatti". Detto questo, il mostro si tappa il naso con una pinna dotata di artigli e si tuffa sotto la superficie delle cupe acque del Lago di Loch Ness.

Lasciandoti, senza troppa trepidazione, al **123**.

159

Che faticaccia: inoltre, adesso sei talmente ricoperto di polvere di cemento da sembrare una statua semovente. E tutta questa fatica soltanto per trovare un borsello contenente la miseria di venti pezzi d'argento, equivalenti circa a 2 pezzi d'oro. A meno che...
Ehi, aspetta un attimo, uno di questi pezzi d'argento è davvero strano: all'apparenza sembra del tutto normale, ma ogni volta che lo lanci in aria, viene sempre croce.

Il che significa che non dovresti avere grosse difficoltà, d'ora in avanti, a scommettere a testa o croce. Intasca la monetina e torna al **108**.

160

Tiri il chiavistello e spalanchi la porta della cella.
Splaash! Un muro d'acqua per poco non ti getta a terra allorché un'onda di dimensioni impressionanti si riversa fuori dalla cella a formare una larga pozza lungo il corridoio.
"Fa un po' umido qui, no?" osserva EJ.
Un grande rospo alto più di un metro e mezzo balza fuori dalla cella e saltella verso la libertà senza degnarti nemmeno di un'occhiata di gratitudine.

> Per fortuna che non hai dovuto combattere contro quel bruto, perché, a giudicar dal suo aspetto, sembrava capace di inghiottirti in un sol colpo. C'è comunque un problemino (forse tua madre te ne ha parlato, a suo tempo): corri il rischio di buscarti un raffreddore. Torna perciò al **114** e scegli un'altra destinazione, ma nei prossimi tre paragrafi che visiterai, dovrai giocare due dadi. Se in questi lanci ottieni più di tre, nei dieci paragrafi successivi ti verrà un raffreddore coi fiocchi che ti indebolirà a tal punto da costringerti a togliere due dai punti di danno che arrecherai durante i combattimenti.

161

Che decisione strampalata! *Nessuno* che si metta in testa di abbracciare un orango-tigre la passa liscia. Il bruto sta per staccarti la testa e...
No, non è vero... sta facendo le fusa! Che strano, di solito questi aggeggi sbranano la gente membro a membro nel giro di pochi secondi. Ma questo qui sta

decisamente facendo le fusa. Con cautela, carezzi la testa a strisce senza perderci le dita. Il mostro si gira per farsi coccolare dietro le orecchie.
"Che bravo bambino" mormori in tono paterno. "Ma che bel bambino che abbiamo qui". *(Frrr!)* "Bravo piccolino". *(Frrr!)* "Allora, vuoi venire a casa con il vecchio Pip, eh?"

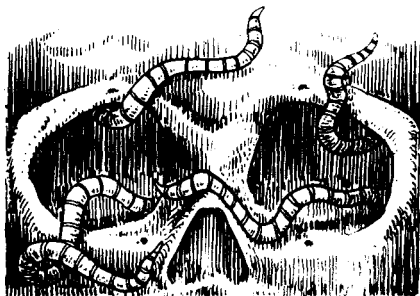
> Sembra proprio che ti sia trovato un nuovo animaletto, Pip... un animaletto piuttosto combattivo. Gli orango-tigre sono assolutamente imprevedibili: in questo preciso istante, infatti, quello che hai incontrato doveva ormai aver finito di divorare il tuo intestino, e invece stai pur certo che ti resterà vicino fino a che morte non vi separi. NON combatterà dietro tuo ordine, ma un 10 all'inizio di un combattimento significherà che l'orango-tigre ti aiuterà di sua volontà. Possiede 30 PUNTI DI VITA, colpisce con un 4 e procura +3 punti di danno. È anche molto difficile da colpire grazie alla sua incredibile velocità, perciò dovrai aggiungere 1 al numero che il tuo avversario ha bisogno di fare per colpire. Ora portati dietro questo felino-scimmia e torna al **114**, dagli una scodella di latte e poi scegli cosa fare.

162

Eeeaaaagh!
Ti afferri allarmato la gola, poi ti accorgi che a gridare non sei stato tu ma EJ, la quale ha appena scoperto che un minuscolo ragno si sta arrampicando su per il suo fodero.

"Stai zitta, EJ" le ingiungi in tono severo. "Mi hai fatto quasi morire per lo spavento: pensavo di essere stato avvelenato". Invece no: la ciambella ha un sapore delizioso, senza traccia alcuna di cianuro o di arsenico. "Molte grazie, signora" dici alla Vedova Brunilde, la quale ti risponde con un sorriso raggiante.
"Bene" dice lei, "è sempre bello trovare un giovanotto che apprezza le mie ciambelle. Prendine un'altra per dopo: crema o cioccolata, ma non puoi averle entrambe, perché mi servono".

Questa mattina allo stagno ogni cosa sembra andare per il verso giusto, vero Pip? Prendi la tua ciambella, alla crema o alla cioccolata, e annotala sul tuo inventario, se non hai intenzione di mangiartela subito. Ora saluta la buona donna e torna al **106** per scegliere un'altra destinazione.

163

Che pittoresco angolo di villaggio! Le villette l'una accanto all'altra, con la paglia dorata dei tetti che

"Intrusi!" grida la ragazza. "Andatevene!"

scintilla al sole, con le pareti adorne di caprifoglio, con i giardini curati e pieni d'edera, i loro occupanti ubriachi fradici di whisky distillato in un laboratorio clandestino lì vicino.

Dal momento che pochi di loro riescono a reggersi in piedi, nessuno ti impedirà di assaggiare quel whisky al **185**, anche se, se hai un minimo di buon senso, lo lascerai perdere e tornerai al **106** per scegliere un'altra destinazione.

164

Che sfarzosa stanza da letto! Un letto a quattro piazze con lenzuola di seta e coperte di velluto... un solido vasetto da notte d'oro sotto il letto... un armadio mezzo aperto, pieno di abiti bordati d'ermellino... bon bon di cioccolata su un grande piatto: questa è senza ombra di dubbio la camera da letto di un re.

Oltrepassi la porta e...

Bonk! "Auch!"

Quello era il rumore che ha fatto il tuo cranio quando uno strumento piuttosto strano, manovrato da una ragazza molto bella che indossa una maglietta ridicolmente corta e dei pantaloncini, lo ha violentemente colpito. La maglietta della ragazza porta ricamate all'altezza del petto le seguenti parole:

EXCALIBUR JUNIOR FAN CLUB

"Intruso!" grida la giovane, impedendoti di proseguire oltre. "Stai lontano dalla camera di papà!"

Una principessa piuttosto impetuosa, a quanto pare. Ma la questione è: cosa hai intenzione di fare a riguardo? Solo con quel colpo al cervello, la ragazza è riuscita a toglierti 5 PUNTI DI VITA. (Se rimani ucciso, vai al **14**.) Puoi attaccarla con inaudita violenza (per auto-difesa, naturalmente) al **186**, oppure cercare di farla ragionare al **195**, o semplicemente ritirarti in fretta e tornare all'**86** per scegliere un'altra destinazione.

165

Ti inginocchi e tiri la griglia; la quale rimane immobile al suo posto.
"Temo che la tua logica non abbia funzionato" osserva la voce con l'accento oxfordiano. Da sotto la griglia, i quattro prigionieri cominciano ad insultare pesantemente la tua stupidità.

Per fortuna nessuno ti costringe a sopportare le loro offese. Puoi semplicemente tornare alla mappa del **93** e scegliere un'altra destinazione.

166

Se ti trovassi all'aperto, la tua spada scintillerebbe coraggiosamente alla luce del sole mentre ti lanci sull'orango-tigre. Dal momento che sei al chiuso, EJ non scintilla, ma il combattimento non ci perde affatto.

L'orango-tigre è un avversario di tutto rispetto (e forse mortale). Possiede 30 PUNTI DI VITA, colpisce con un 4 e procura +3 punti di danno. È anche molto difficile da colpire a causa della sua incredibile

velocità, perciò devi aggiungere uno al numero che devi fare per poter colpire. Se l'orango-tigre ti uccide, vai al **14**. Altrimenti, scarica il corpo nella cella e torna al **114** per scegliere cosa fare.

167

Tin... tin...tin...

Dovresti sempre ricordarti di farlo prima di partire per un'avventura, Pip. Comunque, adesso che ti senti meglio, puoi tornare all'**86** a scegliere un'altra destinazione.

168

Luce del sole! E l'aria non ti è mai sembrata più fresca! Sei uscito dai resti di un'apertura ormai quasi completamente sommersa e nascosta da cespugli e erbacce, che si trova a qualche metro dal castello.

Nelle vicinanze del **57**, a dire il vero, dove puoi ritornare per decidere quale sarà la tua prossima mossa.

169

Tu esiti momentaneamente, in cerca del modo più diplomatico ed educato per declinare l'offerta. Alla fine, dopo lunga e attenta considerazione, dici: "Non toccherei una delle vostre frittelle nemmeno se mi corrompeste con polvere d'oro, voi, grassa, puzzolente, vecchia..."
"Ah, è così?" osserva la Vedova Brunilde, posando delicatamente a terra il vassoio, togliendosi il grembiule

e assestandoti infine sui denti un terribile colpo di karatè.

Che ti toglie ben 8 PUNTI DI VITA. (Se rimani ucciso, vai al **14**.) Benché priva di armi, la vecchia signora è, come forse avrai intuito, una cintura nera decimo dan di karate, e le sue mani e i suoi piedi sono armi più letali delle sue ciambelle avvelenate. Ha bisogno di fare soltanto 4 per poter colpire, e procura +2 punti di danno. Fortunatamente non possiede più di 25 PUNTI DI VITA. Se la Vedova ti uccide, puoi raccogliere i tuoi resti al **14**. Se sopravvivi, gettala nello stagno e torna al **106** per scegliere un'altra destinazione.

170

Sbirciando oltre la porta socchiusa, scopri di trovarti ai piedi di una scala a chiocciola che sale verso la cima di un'alta torre. Le pareti sono fatte di una pietra curiosa, di un colore talmente chiaro da sembrare quasi marmo, ma piena di minuscoli frammenti cristallini che danzano e brillano di luce propria e che fanno apparire il posto una luminosa terra delle fate.

Puoi salire le scale al **187** oppure puoi tornare alla mappa dell'**86**.

171

Il mostro di Loch Ness si fa verde (un colore che gli si addice molto, a dire il vero). I suoi enormi occhi diventano strabici, e per un attimo hai l'impressione che ti stia per vomitare addosso.

"Non sopporto le ciambelle alla crema!" grida. "Mi fanno pesantezza di stomaco!" E con queste parole ti si scaglia addosso.

> Non è proprio mai finita, Pip! E non di sicuro quando dai una ciambella alla crema al mostro di Loch Ness (le stranezze in cui continui ad imbatterti, Pip, non finiscono mai di stupire). Estrai EJ e corri a difenderti al **109**.

172

Ti incammini lungo il corridoio (molto umido, a dire il vero) e percorri una cinquantina di metri; dopo di che ti imbatti in un incrocio custodito. Dei corridoi proseguono in direzione nord, sud, est, ovest, e al centro dell'incrocio si trova un piccolo posto di guardia, nel quale si trova (o, piuttosto, è accasciata) una creatura molto strana, avvolta dalla testa ai piedi in bende di metallo. La osservi da vicino e noti che non respira; ti chiedi se sia viva o no, e se sì, che cosa diavolo sia.
"Sono una mummia con armatura" sussurra la cosa nel tuo orecchio quando ti chini verso il suo petto per ascoltare il battito del suo cuore (per altro inesistente). Balzi all'indietro allarmato.
"Sono invincibile e indistruttibile" continua la mummia. "Potrei dominare l'universo, non fosse per un particolare".
"E quale?" chiedi, sentendoti come un attore in una recita.
"Non posso muovermi". La mummia con armatura sospira sommessamente e poi aggiunge: "Non ha impor-

tanza; posso comunque impedirti di proseguire, il che almeno è qualcosa nella vita. O nella morte, dipende dal punto di vista". La mummia tossisce, un rauco rantolo che forse può darti qualche indizio riguardo a che cosa l'ha uccisa. "A meno che tu non conosca la parola d'ordine, ovviamente".

Se conosci la parola d'ordine, vai al **188**. Altrimenti puoi mettere alla prova le tue capacità di combattente contro la mummia al **194**. In alternativa, puoi sempre tornare all'entrata della sala per esaminare la statua del cadavere al **192**, oppure imboccare la porta a ovest al **178**, o quella ad est al **184**.

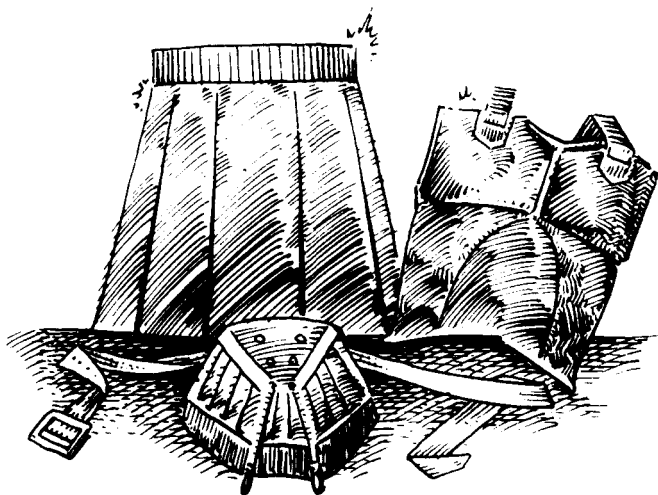
173

L'impiegato si intasca il denaro, dopo di che il suo atteggiamento cambia completamente: da arrogante, egli diventa viscidamente servile. "Grazie" dice. "Grazie, grazie, grazie. Non hai idea di quante poche bustarelle io riesca a ricevere in un lavoro come questo, figuriamoci una bustarella così generosa. È superfluo dire che è esattamente quello che mi aspettavo da un avventuriero talmente aristocratico e raffinato. Mi è bastata un'occhiata alla tua bella persona per notare quello sguardo intelligente, e mi sono detto: 'Impiegato, mi sono detto...'"
Lo lasci continuare per un po', dal momento che un po' di adulazione non ti dispiace, ma alla fine, con un lieve e grazioso gesto del mignolo, gli imponi il silenzio. "Silenzio" gli dici gentilmente. "Desidero restare solo".

"Certo, certo" annuisce l'impiegato. "Vai al **133**. Ma una sola parola ancora, oh intelligente! Tieni lo scrigno!" "Tieni cosa?" chiedi, aggrottando la fronte.

Ma ormai è troppo tardi per le domande, dal momento che ti sta già spingendo verso la sala del **133**.

174

"Per Sant'Andrea!" esclama il fabbro. "Sei più forte di quel che sembra. Ad ogni modo, la prudenza non è mai troppa, come si dice. Ecco la tua armatura, e buona fortuna!"

C'è un'armatura tutta per te, Pip!

Forse avrai un aspetto un po' singolare con un'armatura composta da una corazza, un kilt e un borsello ricoperto di peli, ma ci sono comunque dei vantaggi. Infatti, mentre la indossi, essa assorbirà i primi 3 punti di danno che ti vengono inflitti. Dal momento che sono compresi anche i danni di natura magica, anche un incantesimo mortale ti lascerà comunque con 3 PUNTI DI VITA. Ora torna al **106** e scegli un'altra destinazione.

175

Niente. Hai sprecato tempo prezioso: è proprio vuota.

Perciò torna al **114** e scegli un'altra destinazione.

176

Ti inginocchi e tiri la griglia: la quale rimane immobile al suo posto.
"Temo che la tua logica non abbia funzionato" osserva la voce con l'accento oxfordiano. Da sotto la griglia, i quattro prigionieri cominciano ad insultare pesantemente la tua stupidità.

Per fortuna nessuno ti costringe a sopportare le loro offese. Puoi semplicemente tornare alla mappa del **93** e scegliere un'altra destinazione.

177

"Siete troppo gentile" mormori, scegliendo una ciambella. "Sembrano davvero deliziose; ma siccome di recente mi sono riempito la pancia di patatine e gelatine, penso

che la salverò per dopo, altrimenti potrei ritrovarmi con qualche problema di sovrappeso".
La Vedova Brunilde, la quale ha visibilmente sviluppato anch'essa qualche problema di sovrappeso, ti comprende alla perfezione e ti sorride maternamente mentre prendi congedo...

...portandoti dietro la ciambella. Annota se hai preso con te una ciambella alla crema o una ciambella alla cioccolata e poi vai al **106** per scegliere un'altra destinazione.

178

Oltrepassi la porta, che si è aperta facilmente. Davanti a te c'è una piccola stanza di circa due metri quadrati, senza alcuna visibile uscita. Disteso su un'amaca, appesa alle travi di legno del soffitto, c'è un orco con la testa a punta.
D'istinto fai per estrarre EJ, ma l'orco allunga languidamente una mano verso di te. "Oh, suvvia" dice, "non potremmo comportarci da persone civili, per una volta? Dobbiamo partire all'attacco soltanto perché ci sono differenze di razza, di credo e di colore della pelle tra di noi? Senza dubbio io sono un orco, e tu sei un umano..." Esita per un attimo. "Sei un umano, no?"
"Sì, certo che sono un umano" lo assicuri, ancora sospettoso.
"Ma perché ciò deve necessariamente fare di noi due nemici?" chiede l'orco. "Non c'è logica in tutto questo, no? Ora, se abbandonassimo questi sciocchi e datati pregiudizi, potrei forse aiutarti a trovare l'uscita segreta

di questo complesso, sempre dando per scontato che tu voglia uscire".
"Sarai anche brutto, ma mi sembra ovvio che non sei affatto stupido" gli dici. "E ciò che dici ha in effetti un senso. Come puoi aiutarmi?"
"Come ti ho già detto, posso indicarti l'uscita segreta. Una cosa che richiede soltanto un po' di logica. Dunque, la chiave di tutto sta nel fatto che diversi anni fa i dieci muratori che hanno costruito questo complesso si ritrovarono a passeggiare lungo la strada in una sera di vento; accadde dunque che tutti e dieci persero il loro cappello. Un apprendista senza cappello corse a prendere i cappelli dei muratori e glieli riconsegnò, ma prima di farlo chiese a ciascuno di loro di indicare il proprio cappello. Il problema che affascinò i muratori fu il seguente: quante erano esattamente le probabilità che nove (e solo nove) di loro ricevessero indietro il proprio cappello? Qualcuno disse 9 a 1, altri dissero 10 a 1, altri ancora 90 a 1. E così via. Quando un muratore di nome Einstone diede infine la risposta giusta, gli altri furono talmente contenti che decisero di dotare questo posto di un'uscita segreta. Devi soltanto aggiungere 190 alla probabilità giusta, e poi vai pure".

Sembra semplice. O forse no. Sii certo d'aver dato la risposta giusta, altrimenti potresti perderti per sempre senza mai trovare l'uscita segreta. Forse, però, non ti interessa affatto andartene da questo posto, nel qual caso puoi esaminare la statua del cadavere al **192**, imboccare la porta a est al **184** oppure prendere il corridoio a sud al **172**.

179

Si è richiusa di nuovo! Davvero irritante!

Sei testardo al punto di riprovarci al **193**? O preferisci tornare al **114** per scegliere un'altra destinazione?

180

Questo è di gran lunga il più grande edificio del villaggio. Il che spiega perché la maggior parte degli abitanti abbia gli occhi lucidi e le guance rosse, visto che si tratta di una taverna. Sulla porta c'è un cartello che dice:

CHIUSO

Per ordine dell'Associazione per la Temperanza di Ochnatoberlochnaburry.
Il nostro motto è: "Dite basta alla schiavitù del bere"

Dall'interno proviene il caratteristico rumore di una festa, e il coro di canzoni è tanto forte da scuotere le pareti della taverna stessa; il ristagno dei vapori del whisky nell'aria sta cominciando a scorzare la pittura delle finestre.

Se vuoi entrare e dare un'occhiata, puoi farlo al **196**. Altrimenti, puoi sempre tornare al **106** e scegliere un'altra destinazione. (Se invece vuoi unirti all'Associazione per la Temperanza di Ochnatoberlochnaburry, è in corso una riunione dei nuovi soci al **201**.)

181

Non sembra proprio la parte più bella del castello, Pip; una buia e tetra scala a chiocciola che dà accesso a una buia e tetra torre. Il genere di posto dove ti aspetteresti di trovare streghe, o demoni, o mostri, o almeno mucchi di fango cannibale o funghi velenosi che gocciolano dal soffitto.

> Oppure potrebbe trattarsi di un'abile messa in scena per nascondere il tesoro più importante di tutta l'avventura. Potrai scoprirlo entrando nella Torre Buia al **197**. Oppure puoi giocare sul sicuro, tornare all'**86** e scegliere un'altra destinazione.

182

Strano, vero? Come i cimiteri possano rivelarsi luoghi allegri. Forse la cosa ha a che fare con l'umorismo delle pietre tombali. Cammini tra le file silenziose, esaminando gli epitaffi e ridacchiando di tanto in tanto.
Stai appunto osservandone uno che recita: "Tutto considerato, preferirei trovarmi a Philadelphia", quando una gelida mano si posa sulla tua spalla. Ti volti di scatto, con un'unica, agile mossa estrai EJ, la quale sibila in un movimento ad arco, pronta a staccare di netto la testa al Vampiro che...
"Mi stavo chiedendo se ti interesserebbe venire alla Funzione Serale".
Smetti di sventolare EJ di qua e di là come un pazzo e sorridi all'ometto che ti ha parlato, evidentemente il sagrestano del villaggio. O il vicario. O qualcuno che ha a che fare con la chiesa. "Temo di non poterlo fare,

signore" rispondi educatamente, "perché sono molto occupato a salvare il Regno, e cose del genere".
Ma lui non ti sta ascoltando: qualcosa alle tue spalle ha attratto la sua attenzione, perché i suoi occhi si sono spalancati per lo stupore e la paura. "Bontà divina, che cos'è quello?" esclama. Ti volti di scatto per affrontare il nuovo pericolo, al che lui ti salta addosso, cercando con i canini la tua giugulare.

Un sagrestano vampiro (o forse un vicario vampiro), e anche molto astuto! Rassegnati al fatto che è lui a colpire per primo, avendoti il suo attacco colto di sorpresa, e cerca di consolarti pensando che possiede soltanto 20 PUNTI DI VITA e deve fare almeno 6 per colpire. La cattiva notizia è che se riesce a colpirti tre volte di seguito (senza contare però questo primo attacco di sorpresa), ti prosciugherà di tutto il sangue che ti scorre nelle vene; nel qual caso metti insieme i tuoi miseri resti e vai al **14**. Se dovessi sopravvivere a questo tremendo pericolo, forse ti troverai un po' più a tuo agio al **198**.

183

Santo Cielo, c'è un germe gigante dentro il fazzoletto! È grande circa come un topo, ma ha l'aspetto di qualcosa sfuggito al microscopio a elettroni. A dire il vero, sono passati parecchi anni dall'ultima volta che hai visto qualcosa di altrettanto repellente e minaccioso. Il germe guarda in su e ti rivolge il saluto militare. "Quali sono i vostri ordini?" chiede seccamente.
"Ordini?" gli fai eco.

Dentro il fazzoletto c'è un germe gigante!

"Basta una vostra parola, e balzerò addosso a qualsiasi vostro avversario, rendendolo talmente debole e ammalato che i punti di danno che normalmente vi arrecherebbe verranno dimezzati".
Che germe carino!
"L'unica difficoltà" mormora il germe cupamente, "è che certi esseri possiedono un'immunità naturale, perciò all'inizio di ogni scontro dovrete giocare due dadi; se otterrete 9 o più, non mi sfuggiranno. A proposito, non posso venire ucciso e tanto meno curato, dal momento che la penicillina non è stata ancora inventata, perciò potrete tenermi con voi per il resto di questa avventura".

> Ciò che il germe gigante si è scordato di dirti è che c'è qualche piccolo rischio che sia tu a prenderti l'infezione anziché il tuo avversario; questo accade allorché, al lancio dei dadi che ti permette di scoprire se il tuo avversario è immune o no, tu ottieni un due. In questo caso saranno i punti di danno che infliggerai tu a venire dimezzati. Ora riavvolgi quella schifezza nel fazzoletto e trovati un'altra destinazione al **93**.

184

Non c'è niente dietro questa porta, tranne una parete nuda e quello che ha tutto l'aspetto di essere... sì, sono decisamente i resti di una trappola a molla, una trappola davvero mortale, quanto a questo! Per fortuna qualche altro avventuriero prima di te si è beccato la lancia in pancia (e presumibilmente se n'è andato via trafitto da parte a parte). Tutto ciò che è rimasto è il meccanismo

a molla, che ti avrebbe scagliato (se ancora ci fosse) la lancia addosso.

Chiudi la porta, Pip. Chiudi la porta con cura e decidi se allontanarti lungo il corridoio a sud del **172**, oppure se esaminare la statua del cadavere al **192**, o ancora se aprire la porta a ovest al **178**.

185

Glug. Ping!

Non ti piacerà, Pip, ma sei appena diventato cieco. (Un noto effetto del whisky distillato clandestinamente.) Puoi arrancare alla cieca fino al **106** per tentare di scegliere un'altra destinazione, ma se dovrai affrontare dei combattimenti sarà dura, perché riuscirai a colpire soltanto ogni TERZO lancio di dadi, indipendentemente da ciò che essi indicano. Questa infelice situazione durerà fino a quando la cecità non si sarà esaurita, il che non accadrà soltanto quando riuscirai a ottenere un doppio 6, e hai il permesso di giocare i due dadi soltanto una volta, alla fine di ogni paragrafo.

186

Balzi in posizione d'attacco, gli occhi che ti scintillano di furia, la spada che sibila...
"Ehi, aspetta un attimo!" protesta EJ. Non ti aspetterai mica che la combatta? È una delle mie fans! C'è scritto sulla sua maglietta!"

Una delle sue fans? Diresti piuttosto l'unica. Ma sia come sia, EJ si sta esibendo in un ammutinamento.

Puoi continuare ad attaccare la principessa senza EJ al **199**, oppure cercare di far ragionare la tua stupida spada al **209**, o ancora cercare di far ragionare la stupida principessa al **195**, oppure lanciare il cappello per aria, andartene dalla camera e tornare all'**86**, dove potrai scegliere una destinazione meno problematica.

187

Sali con cautela (dal momento che non si deve mai giudicare dalle apparenze, in avventure come questa) la scala a chiocciola della Torre Luminosa. La scala ti conduce in una sala illuminata dalla luce del sole, piena di profumo di rosa.
Anche se la torre non ti sembrava particolarmente alta, dalla finestra riesci a vedere oltre la foresta un ampio lago. Sulla sponda opposta una bandiera con un avvoltoio è chiaramente visibile, e sotto l'uccello di cattivo auspicio c'è uno dei quattro motti della Legione dei Morti:

CAESAR SIC IN OMNIBUS

Ti allontani da quella vista interessante per ispezionare la stanza stessa. Sembra essere stata impiegata per osservazioni e calcoli astronomici o astrologici, perché c'è un astrolabio, un telescopio e diversi libri e carte. Una scrittura che si trova su una delle carte attrae immediatamente la tua attenzione, e quando ti avvicini per dare un'occhiata, vedi i tuoi sospetti confermati. Stai guardando gli oroscopi di Merlino, apparentemente

calcolato dal mago stesso. E sebbene tu non sia un astrologo, le annotazioni che accompagnano le carte della nascita sono abbastanza chiare riguardo la sfortunata morte di Merlino.

Asciugandoti una malinconica lacrima, volti la pagina e scopri qualcosa di molto strano: le previsioni continuano anche dopo la data in cui si suppone che Merlino abbia trovato sicura e definitiva dimora al **14**. Incuriosito, ti siedi e leggi attentamente:

"Il pericolo più grande" dicono le annotazioni scritte da Merlino stesso, "arriverà subito dopo la mia morte, naturalmente, quando le stelle mi ordineranno di unirmi alla Legione. (Ed essendo io un capo naturale, potrei anche assumerne il comando.) Ma sia come sia, a meno che io non debba rimanere in questa triste situazione per sempre, dovrò fare affidamento su Pip per un eventuale salvataggio. Perciò lascerò istruzioni dettagliate nel baule lì nell'angolo per assicurarmi che tutto fili liscio".

Baule nell'...? Ti guardi attorno, ed eccolo lì! In una frenesia di eccitazione attraversi di corsa la stanza e spalanchi il baule, dimentico di spilli avvelenati e altre trappole.

Il baule è vuoto!

> Non è forse tipico? Sembra proprio che quel vecchio sciocco si sia dimenticato di lasciare le istruzioni per te. Be', non serve a nulla preoccuparsene, ora. Dal momento che non c'è nulla che tu possa fare qui, scendi le scale fino all'**86** e scegli un'altra destinazione.

188

Passi accanto alla mummia con armatura, e questa si china in avanti per sussurrarti qualcosa all'orecchio: "Aggiungi sette al numero che ti è stato dato con la parola magica e vai direttamente a quel paragrafo".

Spero che ti ricordi quel numero, Pip, altrimenti ti sarà assai difficile andare avanti.

189

Che posto strano! È un castello, sì, ma una specie di castello in miniatura. O non completato, o qualcosa del genere. Non è solo piccolo; in effetti, sembra consistere di un'unica stanza, con bastioni e torrette, il fossato e il ponte levatoio, tutto attorno, come se i proprietari avessero avuto più pretese che denaro. Questa costruzione ha tutto l'aspetto di un castello di sabbia costruito da qualche pazzoide.

E a proposito di gente pazza, sembra che una ti stia raggiungendo attraverso il ponte levatoio: è una donna statuaria, con un *kilt* da guerriero, un borsello coperto di peli e una cornamusa adorna di pellicce. La donna si ferma davanti a te e preme la cornamusa, la quale geme immediatamente: "Salve a te, Straniero. Benvenuto al Castello MacHoot".

"Ah, grazie" rispondi lusingato.

"Di nulla" geme la cornamusa, mentre la donna la preme un'altra volta. "Posso presentarvi la signora MacHoot, Proprietaria del Castello?" Uno dei corni si volta verso la donna.

"Proprietaria del Castello?" chiedi aggrottando la fronte. "Avrei pensato che fosse il signor MacHoot il Proprietario del Castello".
"Porco schifoso!" grida la signora MacHoot, agitando minacciosamente la cornamusa per aria. "Quel bischero di mio marito non è adatto a essere il Proprietario di un pasticcio di tapioca!"
"Calmati, Maggie!" geme la cornamusa, che di queste scenate ne ha già viste parecchie. "E non usarmi come arma, santo cielo! Non sono fatta per quello!"
Ma la protesta giunge troppo tardiva, perché la signora MacHoot ti sta già minacciando violentemente con la sua agitata cornamusa.

> Se hai un minimo di buon senso, torna al **106** e scegli un'altra destinazione il più rapidamente possibile. Ma se ti senti particolarmente in forma, puoi sempre cercare di combattere la signora MacHoot al **202**.

190

Per Giove, ce l'hai fatta! Ti trovi fuori dal terribile complesso, in piedi sulle rive del Lago di Loch Ness!

> Non c'è nulla che ti impedisca di ritornare al **123**, ma puoi ugualmente decidere di tornare alla mappa del **36**, o addirittura (se ti senti proprio pazzo) alla mappa dell'**8**.

191

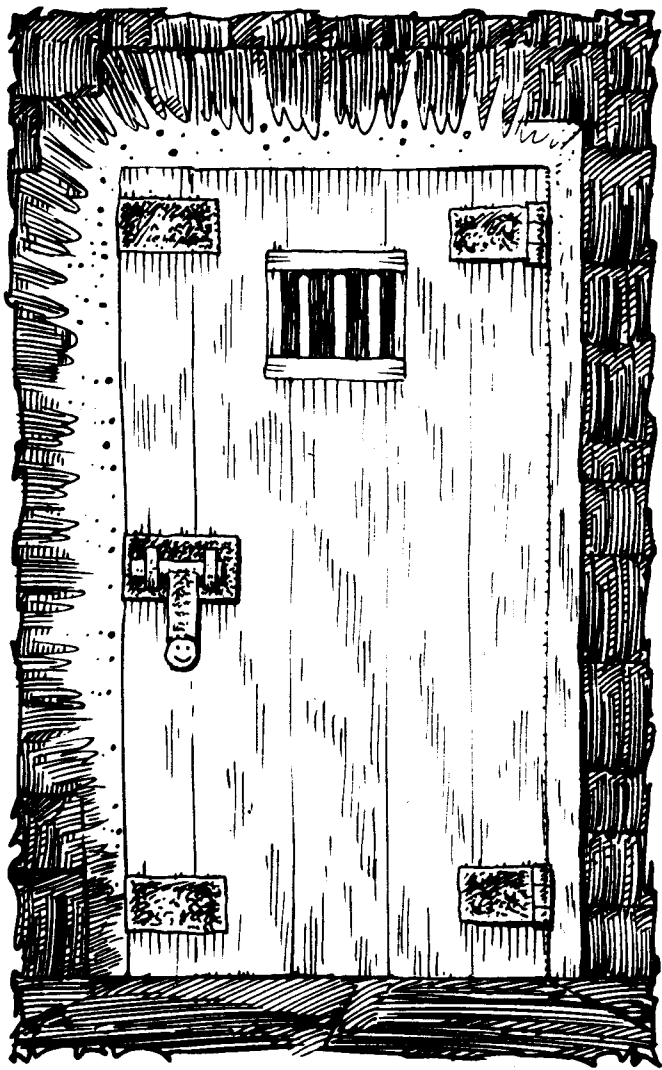
Spingi la porta ed entri nella chiesa illuminata dalla luce screziata delle finestre istoriate. In distanza, un organo comincia a suonare con dolcezza commovente. Avanzi

di un passo, poi ti fermi di scatto quando intravedi una figura che si dirige verso di te, elegantemente vestita con un *kilt* e un collare da sacerdote, e con la più incredibile coppia di aureole che tu abbia mai visto: una fluttua attorno alla sua testa, l'altra al di sopra del borsello. L'uomo si ferma e ti sorride benignamente. "Benvenuto" ti dice con voce dolce e melodiosa.
Ti schiarisci la gola. "Siete un santo, buon signore?" chiedi, fissando le aureole.
"Sì, sono un santo, Pip" risponde lui gentilmente. "Uno deve essere santo per poter gestire la chiesa di questo villaggio". Levita come sopra pensiero, poi ridiscende a terra, emanando il dolce profumo della santità. "Dal momento che dubito che avrai tempo di assistere ai vespri, lascia che ti dia la mia benedizione". Allunga il braccio e posa la mano destra sulla tua testa. Scintilla brevemente (la mano, non la tua testa) e tu senti un improvviso benessere, dovuto anche al fatto che recuperi completamente i tuoi PUNTI DI VITA. "Ecco il mio consiglio" dice il santo: "Tieniti lontano dal cimitero".

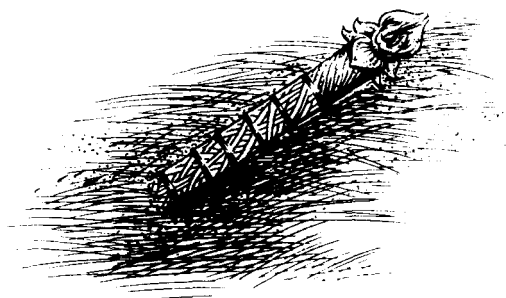
Ottimo consiglio, Pip, ma, dal momento che non sei atteso per i vespri, puoi tornare silenziosamente al **106** e scegliere un'altra destinazione.

192

Questa è davvero la statua più brutta e repellente che tu abbia mai avuto la sfortuna di esaminare. Cesellate sul plinto di granito, vi sono le seguenti parole:

IL NOSTRO FONDATORE

La porta si chiude fragorosamente.

Dai un calcio a quella mostruosità, quasi nella speranza che si animi dandoti così un briciolo di emozione, ma niente; se ne rimane immobile, orrenda come prima.

Un'inutile statua di morto. Ora puoi ispezionare il corridoio a sud al **172**, la porta a ovest al **178**, oppure quella a est al **184**.

193

Ti concentri intensamente, poi la apri di nuovo. Per un attimo pensi di avercela fatta... poi la porta si richiude fragorosamente!

Puoi smetterla una volta per tutte con questa idiozia tornandotene al **114**. Se proprio non vuoi desistere, vai al **149**.

194

Ti scagli addosso alla mummia con armatura, la spada che scintilla, la testa che si scuote, i piedi che lanciano calci da karateka, i denti che digrignano, le dita che

grattano e le orecchie che vibrano per la sete di sangue e l'eccitazione.
Sfortunatamente tutto questo non serve a nulla, perché la mummia stava dicendo la verità quando affermava di essere invincibile e indistruttibile. Ti fermi per riprendere fiato, lei allunga pigramente un dito e ti fulmina all'istante.

Trascinati pure al **14**.

195

"Ehi, non potremmo discuterne da persone civili?" chiedi senza fiato, mentre tenti di scansare i colpi di quello strano strumento.
"Intrusi!" grida la bella ragazza, continuando a colpirti.
"Lascia che ci pensi io" sussurra EJ, tirandosi su dal fodero e mandando un debole bagliore. Poi si rivolge alla giovane: "Come va, giovane signora? Forse non mi hai riconosciuta subito, ma io sono la spada più famosa del mondo, Excalibur Junior".

La giovane si ferma, evidentemente stupita nel vedere una spada parlante. "Chi?"
"Excalibur Junior" ripete EJ. Poi tossisce con modestia. "A giudicare dalla tua maglietta, sembra che tu sia un membro del mio 'fun club'".
"Ho preso in prestito la maglietta da quella stupida di mia sorella!" esclama la giovane, tornando all'attacco. "Fuori dalla stanza di mio padre!"
"Credo che sia pazza" conclude EJ, trascinandoti frettolosamente fuori dalla stanza.

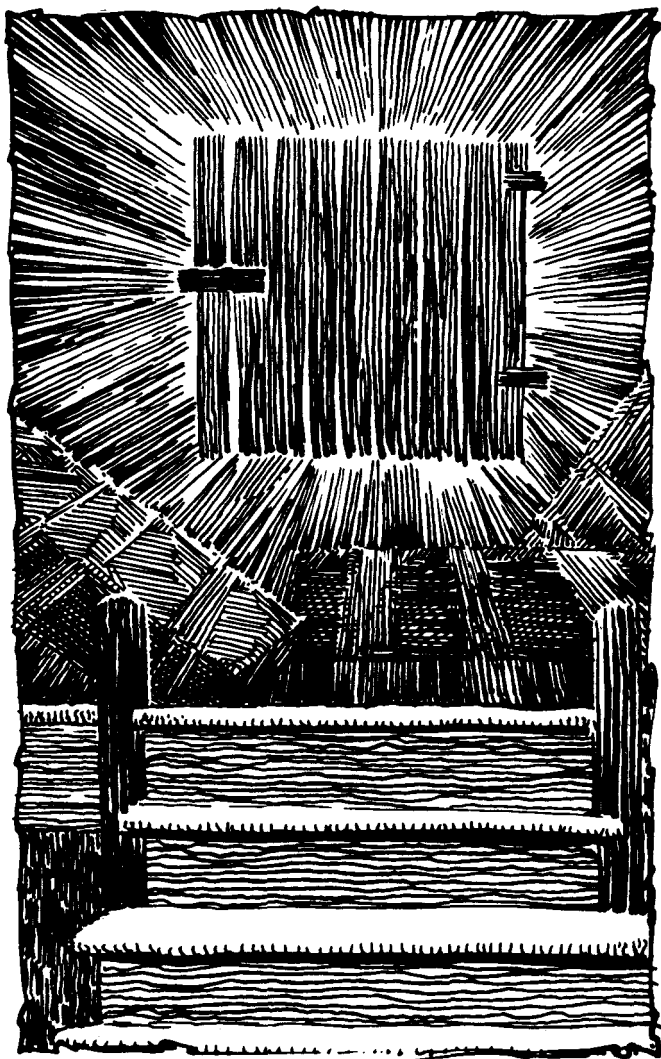
Adesso l'unica cosa che puoi fare è tornare alla mappa dell'**86** per scegliere un'altra destinazione.

196

Fuori il barile...
Un altro po' di whisky...
Io prenderò la strada alta, tu prenderai...
Bonnie Charlie se n'è andato via...
We all live in a yellow submarine...

Le note di dodici diverse ballate tradizionali scozzesi ti assalgono le orecchie non appena entri nell'affollata taverna; scavalchi corpi prostrati, ti fai strada in mezzo a una calca di bevitori di whisky uno addossato all'altro e raggiungi infine il banco.

Ohi la là bonnie banks, ohi la là...
Amata Scozia...

"Vorrei un po' di limonata" dici all'oste (un tipo robusto la cui barba deve aver conosciuto tempi migliori).

La luce filtra attraverso le fessure delle imposte chiuse.

"Ti farai un bicchierone di whisky di malto, e ti piacerà, anche" grugnisce lui, sbattendo una bottiglia piena di scotch e un bicchiere vuoto sul banco di fronte a te.
"Mi farò un bicchierone di whisky di malto" annuisci, non desiderando apparire scortese. Ti versi un bicchiere e lo vuoti d'un fiato, come hai visto fare dai *cow-boy* nei film western (nei cattivi film western, cioè). Ti tiri su dal pavimento e ti reggi più o meno in piedi afferrandoti al banco del bar. La tua testa disegna un circolo di 360 gradi, vibra leggermente e poi si ferma. L'enorme oste si china in avanti, porta il suo naso a un paio di centimetri dal tuo e ti dice: "Ne vorresti un altro?"
"Credo di averne avuto abbastanza" boccheggi.
"Qui dentro o si beve o si combatte, capito?" ti sorride l'oste.

Sapevo che ti saresti cacciato in un pasticcio. Se vuoi continuare a bere, puoi farlo al **203**. Se preferisci combattere mentre sei ancora in grado di farlo, vai al **207**.

197

Sali la buia scala a chiocciola con considerabile trepidazione, ma arrivi sano e salvo in una stanza buia, dove l'unica luce che arriva filtra attraverso delle piccole fessure nelle imposte di legno.
Entri con cautela e vai a sbattere dritto contro un mucchio di immondizia che riempie la stanza per metà. Nella pallida luce che ti circonda hai la sensazione di essere circondato da un certo numero di casse di imballaggio.

Pensi che sarebbe bene esaminarle più da vicino al **204**, oppure credi che sarebbe meglio aprire le imposte al **210** per avere un po' più di luce?

198

Il suo collare da prete è caduto e ora giace accanto al mucchietto di cenere in cui si dissolvono tutti i vampiri dopo che li hai fatti fuori.
Lo raccogli (il collare, non la cenere) e lo esamini attentamente. All'interno vedi ricamate le seguenti parole:

RUBATO AL VERO VICARIO
NON DANNEGGIA AFFATTO CHI LO INDOSSA

Così questo demonio ha rubato il collare al vero vicario. Indossi il collare con cautela per vedere come ti sta, dal momento che ti sarebbe sempre piaciuto entrare nell'ordine. Subito il collare ti si serra intorno alla gola come una morsa a scatto.
Un collare magico! Meno male che non doveva danneggiare chi lo indossava! Armeggi nervosamente nel tentativo di toglierti questo strumento di tortura, ma non riesci assolutamente ad aprirlo. Il collare si stringe pericolosamente, mentre il tuo viso assume un preoccupante colorito bluastro.

E dopo aver eliminato un vampiro, vorresti soccombere a causa di uno stupido collare? Soltanto il tempo e i dadi lo diranno. Giocane due, e prendi nota del risultato. Se ottieni più di 4, vai al **205**. Se ottieni 4 o meno, vai al **211**.

199

Lanci via EJ (la quale disegna un arco in aria, poi cade e si infilza in un tavolo di legno, vibrando leggermente) e balzi verso la bella ragazza, la quale si serve come arma - lo noti solo adesso - di un grande vaso di porcellana della dinastia Ming. (Difficile trovare un'arma meno appuntita.)

Lei si scansa di lato. "Non pensare che non ti colpirò solo perché non sei più armato!" grida la ragazza. "Io ho sempre intenzione di adoperare il mio vaso".

"Non m'importa del tuo vaso di porcellana Ming!" le rispondi, domandandoti perché mai EJ si metta improvvisamente a ridacchiare. Ma nel gettarti in avanti, intoppi sul bordo del tappeto e finisci a pelle di leone accanto al comodino; la testa ti si infila nel vasetto da notte d'oro, il quale, per tua fortuna, era vuoto prima che la tua testa vi entrasse.

Ti dimeni come un gatto e ti rimetti in piedi, ma non riesci a toglierti quella cosa dalla testa. La giovane donna si precipita in avanti e comincia a colpirti un piede, dal momento che non può colpirti la testa coperta dal vaso. Ti metti a saltellare su un piede, ululando per il dolore e andandoti a infilare accidentalmente nell'armadio del re, chiudendoti la porta alle spalle.

"Vieni fuori!" grida la ragazza, infuriata. "Coniglio! Coniglio!"

Da oltre la porta dell'armadio senti EJ chiedere: "Sei davvero uno dei membri del mio 'Fan Club'?"

Questa faccenda si è rivelata un vero fiasco, Pip. L'unica cosa sensata da fare è uscire di corsa, afferrare EJ e andartene via più veloce della luce fino all'**86**.

200

Questo posto ha un aspetto familiare, pericolosamente familiare! Tre spade impiantate nel terreno in un campo simile a quello del cricket... una spessa rete... una palla di ferro con aculei... e dall'altra parte, sotto l'albero, semi-coperti da un telone, una mazza con il chiodo impiantato di traverso, diversi giubbotti imbottiti e caschi di metallo. Il tutto si può riassumere con un unico nome: Pogolfit, il più terrificante gioco di squadra conosciuto dall'umanità, ora dichiarato fuorilegge ad Avalon, ma ancora praticato con grande entusiasmo in Scozia (la cui nazionale ha vinto il campionato l'anno scorso, e sta andando piuttosto bene anche quest'anno). Per fortuna sembra che non ci sia nessuno...
"Vorresti fare una partita?"
La voce, proprio dietro il tuo orecchio destro, ti fa sobbalzare per lo spavento. Ti volti di scatto e ti ritrovi di fronte al ghigno di un anziano arbitro con un gran numero di cappelli uno sopra l'altro sulla testa, in sella ad un pony. Dietro di lui si trascinano, simili a un esercito di barbari, due squadre scozzesi di Pogolfit, i borselli pieni zeppi di stecche piegabili. Ti stanno osservando con aria di attesa... e sembrano anche piuttosto affamati...

L'ultima volta che hai giocato a Pogolfit, sei finito impiantato nel terreno come una specie di spiedo umano. Ma, come sempre, sei tu a dover scegliere. La partita di Pogolfit comincerà al **206**. Puoi sempre declinare gentilmente l'invito e cercare un'altra destinazione sulla mappa del **106**.

201

Ti fai strada in mezzo a una banda di entusiasti che suona *Shall We Gather at the River*, ti ritrovi davanti a un tavolino di legno dietro al quale è seduta una giovane con una divisa colore blu scuro che sta tentando di riempire una pila di moduli. Alza gli occhi e ti guarda. "Sì?"

"Voglio entrare a far parte della Associazione per la Temperanza di Ochnatoberlochnaburry" le dici.

"Bevete whisky?"

Scuoti la testa. "No".

"Gin? Brandy? Birra chiara? Birra Scura? Vino rosso? Vino bianco? Whisky distillato clandestinamente? Bourbon? Cognac? Vermouth? Cedro? Vodka? Acqua? Tequila? Rum? Strega?"

"Acqua?" chiedi. "Ha detto acqua?"

La giovane ti fissa. "Sì, ho detto acqua. Non avevo intenzione di dirlo, ma l'ho fatto. Sono sotto tensione, sapete. Può succedere a chiunque, un piccolo errore come quello. Ma voi non sapete cosa significhi essere la segretaria dell'Associazione per la Temperanza in un posto come questo. Sono tutti matti, sapete, quelli che non sono ubriachi. E poi ci sono tutti questi moduli da riempire". Afferra i moduli e li lancia in aria; i fogli di

carta tornano a terra simili a grandi fiocchi di neve. "Ecco cosa penso di questi stupidi moduli!" grida la giovane. Ti porge una piccolo distintivo con una scritta e una bottiglia rotta a mo' di stemma. "Ecco! Prendetelo e lasciatemi in pace!"
"Che cos'è?" chiedi.
"Il distintivo dei membri!" grida. "Portalo sempre con te e non toccare alcool, altrimenti esploderà e ti staccherà la testa!!!!!"

Affascinante. Intaschi il distintivo e te ne vai al **106** prima che alla segretaria venga un esaurimento nervoso.

202

È un terribile errore, Pip. Anche se non è stata costruita per essere adoperata come arma, la cornamusa ha cominciato a combattere per difendersi. E con la muscolosa signora MacHoot che si accanisce contro la tua gamba destra, hai l'impressione di trovarti in un ring a combattere simultaneamente contro un campione di *wrestling* e un polipo. Inoltre, i due si muovono talmente veloci che non sei riuscito a sferrare un solo colpo.
"Mi arrendo!" grida EJ, che sa riconoscere una sconfitta anche quando non lo fai tu. "Mi arrendo. Pax. Datemi una bandiera bianca e ve la sventolerò. Non colpitemi. Risparmiatemi. Sono la vostra schiava. Avete vinto. Farò tutto ciò che..."
"EJ, controllati!" le sibili arrabbiato. Ciò nonostante, la tua spada è riuscita a ottenere qualcosa: la signora MacHoot e la sua cornamusa hanno smesso di attaccare.

"Che vi serva da lezione" dice seccamente la signora MacHoot. "Mai colpire alle spalle una cornamusa indifesa".
Chiudi gli occhi e preghi di riuscire a mantenere la calma (anche con la tua spada), ma, avendo avuto la meglio, adesso la signora MacHoot è tutta smancerie e sorrisi e comincia a trascinarti dentro il suo castello formato da una stanza sola.
"Siediti, ragazzo" dice, "ti porterò una tazza di tè. Se lo berrai, ti restituirà completamente i tuoi PUNTI DI VITA una volta, oppure te ne restituirà in numero pari a tre giocate di dadi".
"Già" geme la cornamusa, "e assicurati di dare da mangiare alle oche (metaforicamente parlando) prima di lasciare il villaggio, altrimenti perderai la possibilità di ricevere qualcosa di cui hai un gran bisogno, no?"
"Come lo sai?" chiedi incuriosito alla cornamusa.
"Ero la cornamusa del Vecchio Moore, una volta, e ancora prima ero la cornamusa di Nostradamus".

> Una pozione risanante sotto forma di tè e un consiglio da parte di una cornamusa? Bisogna proprio dire che certe avventure sono molto strane. Meglio tornare al **106** prima che questa qui ti faccia diventare completamente matto.

203

Ti scoli un altro bicchiere di whisky al malto e subito l'oste comincia ad assomigliare tremendamente a Paul Newman. Te ne scoli un altro - a scopo curativo, s'intende - e stai talmente bene che riesci a malapena a

L'oste comincia ad assomigliare a Paul Newman.

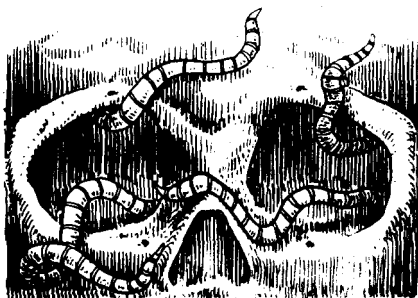
reggerti in piedi. La testa comincia a svitarsi dalle tue spalle, girando veloce come la lampada di un faro. Fa molto caldo nella taverna, e i tuoi compagni di baldoria si accalcano attorno a te come una folla pronta al linciaggio; poi, per fortuna, perdi conoscenza.

Per caso afferri due dadi. Giocali per scoprire dove ti risveglierai. Se fai da 2 a 4, vai al **189**. Se fai da 5 a 7, vai al **200**. Se fai da 8 a 10, vai al **151**. Se fai 11 o 12, ti ritroverai nel passo di montagna al **55**.

204

Non sono casse di imballaggio... sono bare!
Ora, Pip, fai molta attenzione. In situazioni di questo tipo, l'unica cosa da fare è respirare molto silenziosamente, e con cautela, con moltissima cautela, cominciare a indietreggiare, piano piano, un passo dietro l'altro. Non togliere gli occhi dalle bare e non fare alcun rumore. Scivola via lentamente fino a quando non raggiungi... Troppo tardi: si stanno aprendo.

Hai indovinato, Pip: sono vampiri. Individui bizzarri vestiti con abiti molto plateali e dotati di canini luminosi. Gioca un dado e dividi per due il risultato per determinare quanti vampiri devi affrontare. (No, non puoi combattere metà vampiro, perciò arrotonda il numero per eccesso se il risultato della divisione è una frazione.) Ciascun vampiro possiede 25 PUNTI DI VITA, colpisce con un 6 e procura i punti di danno indicati dai dadi; se però ottiene un doppio 6, riuscirà a prosciugarti di ogni goccia di sangue che ti scorre nelle vene, spedendoti con parecchi chili di

meno al **14**. Nel caso riuscissi a sopravvivere a questa dose gratuita di orrore della Transilvania, prosegui pure fino al **212**.

205

Stai cadendo in ginocchio, e gli occhi ti si stanno appannando sempre di più quando all'improvviso il collare allenta la sua stretta micidiale, permettendoti così di respirare. Ciò nonostante, non riesci ancora a togliertelo. Rimane lì, immobile, come se qualcuno l'avesse saldato attorno al tuo collo.

Non troppo male, però, dal momento che ora godi della Protezione dei Consacrati per il resto dell'avventura. Se vuoi invocarla, gioca due dadi prima di un combattimento. Se fai 10, 11 o 12, l'avversario che hai di fronte rifiuterà di combattere contro di te adducendo a motivo del suo rifiuto il fatto che sei un vicario della Chiesa Anglicana, cosicché tu sarai libero di andartene. Molto utile. Ora vai al **151** e decidi quale sarà la tua prossima mossa.

206

"Cominci tu a battere" suggerisce l'arbitro.
Annuisci in cenno d'assenso. Il Pogolfit è un affare talmente pericoloso che tanto sei sicuro di morire sia come battitore che come lanciatore.
"Ehi" dice l'arbitro, come ricordandosi qualcosa all'ultimo momento, "giochiamo secondo le regole australiane".
Regole australiane? Che regole australiane? Il Pogolfit è uno sport violento abbastanza! Non c'è bisogno di cambiare le regole! Fai per protestare, ma, ahimè, è troppo tardi. Già ti spingono davanti a quelle tre spade e ti passano la mazza con il chiodo impiantato di traverso.
"Avanti!" grida allegramente l'arbitro. Immediatamente *entrambi* i giocatori tirano fuori dai loro borselli delle stecche pieghevoli impressionantemente grandi e cominciano a lanciare i loro terribili proiettili contro di te, simili a una specie di foresta mobile.
"Ehi, aspettate un attimo!" gridi in preda al panico. "Non posso affrontare *due* squadre allo stesso tempo!"
"Sì che puoi, secondo le regole australiane!" grida l'arbitro, correndo a nascondersi dietro un albero vicino.
Ti volti anche tu per scappare (o per battere in ritirata strategica, se preferisci), ma già le stecche stanno volando verso di te, simili a frecce gigantesche pronte a conficcarsi nella tua testa scoperta. Per un attimo il cielo si oscura. Levi la mazza in un disperato tentativo di proteggerti, poi le stecche precipitano, e tu vedi un lampo accecante di luce, seguito immediatamente dall'oscurità più totale.

Non, comunque, l'oscurità del temuto **14**. In realtà ti trovi a duecento paragrafi di distanza: ovvero al **214**.

207

Ti chini in avanti e pizzichi il naso dell'oste; il quale reagisce calandoti una bottiglia sulla testa; la quale, fortunatamente, manca il bersaglio e colpisce un grosso *Highlander* sulla florida nuca.
L'*Highlander* emette un ruggito feroce, simile, sotto molti aspetti, al grido dell'*haggis* gigante e selvaggio di Aberdeen in Agosto; e, ritenendo di essere stato attaccato dal suo vicino, cala un pesantissimo pugno sulla testa del malcapitato.
Il malcapitato vicino dell'*Highlander* è uno zingaro nomade con gli occhi neri, un'aria poco raccomandabile e un coltello nascosto nella giacca; viene catapultato dal pugno dell'*Highlander* su un tavolo da gioco dove è in corso un'importante partita di poker. I giocatori balzano in piedi all'improvviso e scagliano il tavolo da gioco addosso a un quartetto canoro impegnato a intonare la famosa ballata *Nelly MacDean*.
Subito il caos più totale esplode nella taverna, che in pochi secondi si trasforma in uno di quei poco raccomandabili *saloon* del selvaggio West. Teste che vengono spaccate, uomini che vengono scagliati contro gli specchi, finestre infrante e tavoli fracassati, mentre sulla sinistra il pianista se la sta squagliando a quattro zampe, miracolosamente non sfiorato da ciò che gli viene scagliato addosso.

Guarda cos'hai combinato, Pip. Meglio andarsene prima che le cose peggiorino. Esci quatto quatto dalla porta posteriore e torna al **106** per sceglierti una destinazione un po' più sicura.

208

Il puzzo che esce dall'antro aperto, assieme al verso caratteristico che dà sui nervi e che ti fa digrignare i denti, basterebbe a comunicarti che sei entrato nella tana degli *haggis*.

"Sai, non ho mai visto un *haggis* vivo" osserva EJ.

"E non credo ti piacerebbe vederlo" le dici serio. "Tranne che per i dragoni, gli *haggis* sono probabilmente le creature più spaventose che l'umanità abbia mai conosciuto. Spaventose e pericolose. Noterai" le dici, indicando con la mano, "lo spessore dei tronchi di legno che formano la palizzata nella quale sono rinchiuse queste creature. Noterai altresì lo spessore della fune con la quale i suddetti tronchi di legno sono tenuti assieme. Noterai anche l'altezza della palizzata stessa, perché si sa che un *haggis* di dimensioni normali è in grado di saltare sette volte la lunghezza del suo braccio levato verso l'alto. Noterai i cocci di vetro sistemati in cima alla palizzata. Noterai il profondo fossato che circonda il tutto e che può essere allagato in un attimo se solo una di quelle terribili creature dovesse dar segno di fuga. Noterai..."

"Ma mi sembra che abbia un lucchetto assai piccolo" osserva EJ, un po' annoiata dalla tua lunga disquisizione. Si divincola dalla tua mano...

"Non tirare il chiavistello!" le gridi.

... e tira il chiavistello. Il quale cede senza alcuna resistenza.
Subito il cancello della palizzata si spalanca come se fosse stato scardinato da qualche forza di origine sovrumana, e tre *baggis* neri fuoriescono dallo steccato; fiutano l'aria attorno, ciondolano animalescamente le teste pelose e sbattono le code dotate di aculei.
Due di questi mostri scappano in direzione nord, verso la libertà delle Highland. Il terzo, ahimè, porta gli occhietti neri e scintillanti sulla tua figura, batte per qualche secondo con la zampa sul terreno e poi si scaglia in avanti nel movimento caratteristico di un *baggis* infuriato.

> Non ti sarà tanto facile ridurlo a pezzettini, Pip. L'*baggis* possiede 40 PUNTI DI VITA, colpisce con un 5 o più e procura + 6 punti di danno. Per fortuna, a parte il balzo iniziale, si muove piuttosto lentamente, il che significa che riuscirai ad attaccarlo due volte di seguito ad ogni suo attacco. Ad ogni modo, se l'*baggis* fa 12, ti uccide all'istante. Se soccomberai a questo bruto, trascinati pure fino al **14**. Se invece riesci a sopravvivere, scoprirai che i guai sono appena cominciati al **213**.

209

"EJ, ascoltami" cominci nel tono più ragionevole che riesci a trovare.
"No" risponde secca lei. "Non ti ascolterò". Ti volta le spalle imbronciata e sbuffa, due azioni talmente difficili

per una spada che capisci che sta prendendo la cosa veramente sul serio.
"Non credo sia una tua fan" le dici tranquillamente. "Direi piuttosto che ha preso in prestito la maglietta da sua sorella, o qualcosa del genere".
"Sei solo geloso" insiste EJ. "Sei geloso perché tutte le lettere degli ammiratori sono per me. Non andresti da nessuna parte in queste avventure senza di me". Detto questo, si divincola dalla tua stretta e si conficca nel terreno. Cerchi di estrarla, ma s'è conficcata con forza tale - presumibilmente servendosi dello stesso trucchetto adoperato dalla sua antenata fino all'arrivo di Re Artù - che non riesci a muoverla nemmeno di un centimetro.

Ecco cosa si ottiene a volere essere ragionevoli. Adesso puoi attaccare la principessa al **199**, cercare di ragionare con lei al **195** o tornare all'**86** per scegliere un'altra destinazione.

210

La luce del sole inonda la stanza non appena spalanchi le imposte; un attimo dopo delle grida raccapriccianti echeggiano per tutta la camera. Ti volti di scatto, ma le grida smettono all'improvviso. Non deve esser entrato nessuno qui dentro da mesi, forse da anni. E non c'è da stupirsi: i contenitori che avevi scambiato per casse di imballaggio sono in realtà delle bare.
Ti avvicini e le esamini attentamente. In pochi secondi riesci a spostare i coperchi (i quali, cosa abbastanza strana, non cigolano affatto e sono bene oliati) ma

dentro non vedi niente, tranne che dei mucchietti di cenere e dei grandi anelli a sigillo.
Dai un'ultima occhiata alla stanza, chiedendoti da dove diavolo (diavolo? eh, eh, eh!) provenissero quelle orribili grida. Ma il mistero rimane.

È irritante non sapere cosa sta succedendo, vero? Non fa niente, forse è meglio così. Vai all'**86** e scegli un'altra destinazione. A meno che, ovviamente, tu non voglia indossare uno degli anelli a sigillo al **215**.

211

Diventi strabico, respiri a fatica. Annaspi furiosamente con le mani attorno alla gola nel tentativo di liberarti da questo demoniaco collare.
"Psst!"
La vista ti si annebbia sempre di più. Le tempie ti martellano, la testa sta per esploderti. Una luce rosata si diffonde...
"Psst!"
... davanti ai tuoi occhi. Ti sembra di avere il fuoco alla gola.
Ti senti incredibilmente debole...
"Psssssssst!!!!!"
"Oh, ma cosa c'è, EJ?" chiedi irritato, ora che la tua stupida spada ha completamente rovinato la tua bellissima scena di morte.
"Perché non mi adoperi per tagliarlo?" ti chiede, non del tutto illogicamente.

"Sei uscita di senno? Il collare è attorno alla mia *gola*! Se provo a tagliarlo, potrei finire con l'autodecapitarmi!" "Sì, potresti" ti concede EJ. "Ma se non tenti, filiamo dritti dritti al **14**".

A dire il vero, non è un ragionamento del tutto sbagliato, soprattutto considerando il fatto che il flusso di sangue che sale al tuo cervello adesso si è completamente interrotto. Senza indugiare oltre, afferri EJ e te la punti alla gola.

> Non ci avrei mai creduto, se non l'avessi visto con i miei occhi, Pip. Di tutte le cose sciocche che hai fatto nel corso delle tue avventure, questo tentativo di autodecapitazione è senza ombra di dubbio la più sciocca. Gioca due dadi, proprio come faresti in combattimento. Se ottieni di poter colpire il collare (5 o più, cioè), vai al **217**. Altrimenti, vai al **222**.

212

Quelle cose (quelle Cose) non fanno nemmeno rumore, vero Pip?

Ti dirigi verso le imposte e le spalanchi. L'improvvisa ondata di luce trasforma i cadaveri di vampiri in innocui mucchietti di cenere, in mezzo ai quali vedi scintillare i caratteristici anelli a sigillo.

> Che puoi indossare, se lo desideri (gli anelli, non i mucchietti di cenere) al **215**. Se invece volessi indossare proprio i mucchietti di cenere (anche se non so immaginare una ragione per cui dovresti farlo), puoi provarci al **218**.

In un angolo vedi un uovo gigantesco.

213

"Che cosa stai facendo al mio *haggis*, stupido incosciente?!" grida un voce irata, mentre tu ti allontani barcollando dal corpo del mostro.

Respirando affannosamente, ti volti e ti ritrovi a fissare un ometto dai capelli scuri, con un porro nel borsello e dei pezzetti di carbone che pendono lungo l'orlo del suo *kilt* ad impedire che questo si sollevi a causa del vento. A giudicare dall'accento, l'ometto deve essere un compatriota di Merlino. Ma cosa ci fa un gallese qui in Scozia?

Un mistero che non hai possibilità di risolvere. Infuriato per quello che hai fatto al suo *haggis*, l'ometto si scaglia contro di te, estraendo il porro dal borsello e colpendoti con violenza allarmante.

> Anche se nessuno potrebbe darti dello sciocco per aver creduto che un porro non potesse farti poi così male, in questo caso, purtroppo, la deduzione è sbagliata. Il porro in questione, infatti, è un'arma vegetale magica la quale ha sì bisogno di un 9 per colpire, ma se ci riesce, moltiplica per tre i punti di danno inflitti e ti procura un'indigestione talmente potente che per i successivi due scontri non sarai in grado né di colpire né di lanciare incantesimi. Se il porro riesce a eliminarti, corri al **14**. Se per caso riesci a sopravvivere, vai al **219**.

214

Ti svegli lentamente con un terribile mal di testa. Sei steso sul fondo di una caverna. La luce penetra attra-

verso un largo buco nel soffitto, dal quale si sporgono un certo numero di facce barbute e dall'aria preoccupata.

"Tutto okay?" grida una di esse.

Ti guardi attorno. Diverse stecche sono cadute nella caverna assieme a te e sono precipitate con forza tale che tre di esse si sono piantate nella roccia. Non c'è un solo osso che non ti dolga.

"Hai fatto quattro punti!" grida uno dei visi in tono incoraggiante.

Ti alzi faticosamente (al suono di un forte urrà proveniente da sopra) e, tenendoti la testa tra le mani per timore che ti ruzzoli giù dalle spalle, dai un'occhiata alla caverna nella speranza di trovare un'uscita.

Non ne vedi alcuna...

"Faremo una fune con i nostri *kilt* e ti tireremo fuori!" grida uno dei visi. "Non preoccuparti!"

... ma c'è un enorme uovo in un angolo, più grande di te, il cui guscio è stato spezzato da una delle stecche cadute.

Il punto, Pip, è se vuoi accettare l'offerta dei giocatori di Pogolfit al **221**, oppure se preferisci esaminare quell'uovo mostruoso al **224**.

215

Ti infili il grande anello a sigillo. Immediatamente esso si stringe per adattarsi alla larghezza del tuo dito (e si adatta così bene che non potrai togliertelo fino alla morte, oppure fino a quando il dito non ti verrà reciso),

e incomincia a scintillare di una luce verde.
Cominci a sentirti un po' strano.

Per forza! Stai cominciando a trasformarti in un pipistrello! Se la cosa ti disturba, vai al **223**. Altrimenti, prosegui fino al **226**.

216

L'edificio è circondato da vapori di whisky talmente potenti che cadi in ginocchio e ti metti ad annaspare prima di raggiungere la maniglia. Persino EJ sta cominciando ad avvertire gli effetti dell'alcool.
"Hic!" singhiozza dal fondo del fodero.
Nell'attimo in cui raggiungi la soglia, una sentinella con lo sguardo annebbiato si fa avanti a bloccarti la strada.
"No, digo! Non un solo paso oltre di 'sto punto!" ti ingiunge seccamente. "Questa è proprietà privata, e nissun uficial del Dassio è desiderato qua intorno, capito?"
"Non sono nissun uficial del Dassio" gli rispondi un po' confuso; stai decisamente cominciando a tirare su l'accento locale, Pip. Ma la sentinella rifiuta di muoversi.

Il che significa che, se vuoi entrare in questa azienda commerciale, dovrai combattere la sentinella al **225**. Puoi sempre tornare sui tuoi passi al **106** per scegliere un'altra, meno inebriante destinazione.

217

Simile a una visione da giudizio universale, l'affilatissima lama di EJ scende sulla tua gola trapassando di netto

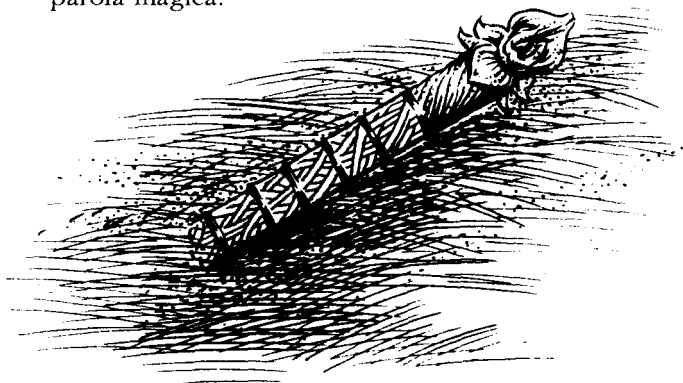
il collare diabolico e senza nemmeno sfiorare la tua pelle delicata.

> Non male, come risultato. Ora che si trova sul pavimento, puoi dare un calcio a quel maledetto collare e tornare alla chiesa al **151** oppure andare al **106** e scegliere una destinazione completamente diversa.

218

Affondi *(yuukkk!)* la mano nel mucchio di cenere, che solo pochi attimi fa era un vampiro vivente (vivente?); declamando filosoficamente un "Sic transit gloria mundi!" armeggi lì dentro per un po'.
Niente.
Passi *(gulp!)* al mucchio successivo e ripeti l'operazione.
Ancora niente.
Passi *(gag!)* al terzo mucchio e affondi nuovamente la mano. Questo deve essere stato un vampiro particolarmente grasso perché la cenere ti arriva fino al gomito. Ma la tua pazienza (per non dire del tuo stomaco d'acciaio) viene premiata. In mezzo alla cenere le tue dita incontrano una corta asta. La afferri, la tiri fuori, la pulisci e scopri con tua grande sorpresa di avere tra le mani una Bacchetta Fiore di Loto!

> Sembra proprio che i vampiri ingurgitino di tutto, Pip. La Bacchetta Fiore di Loto è così chiamata perché è lavorata a forma di un bellissimo fiore di loto, ed è decorata da bande di diversi colori. I poteri della bacchetta dipendono dalla banda che stringi quando pronunci la parola magica che mette in

azione la bacchetta stessa. Sfortunatamente non c'è alcuna indicazione che ti possa aiutare a scoprire qual è la parola magica... Tuttavia, puoi comunque prendere nota dei poteri della bacchetta, nell'eventualità che in futuro tu sia in grado di adoperarla. *Banda Dorata*: cura qualsiasi ferita, restituisce per intero i PUNTI DI VITA. *Banda Blu*: ti circonda di un'Armatura di Luce che toglie 3 ai punti di danno che ti vengono inflitti. *Banda Rossa*: aggiunge 2 ai punti di danno da te inflitti all'avversario. *Banda Verde*: garantisce automaticamente una Reazione Amichevole, là dove questa è possibile. *Banda Argentata*: ti rende particolarmente bello per tre paragrafi. Devi anche giocare un dado per determinare quante volte potrai usare la bacchetta nel corso di quest'avventura. Ora vai all'**86**, scegli un'altra destinazione e tieni gli occhi aperti per scoprire la parola magica.

Trovi una Bacchetta Fiore di Loto.

219

Che combattimento, Pip! Non c'è avventuriero al mondo che sarebbe riuscito a venirne fuori in così ottima forma. E infatti non c'è avventuriero al mondo con il tuo coraggio, la tua intelligenza, la tua abilità, la tua fortuna e la tua bellezza!

> Malgrado tutto ciò, tendi a dimenticare le cose, a volte, perciò ti ricordo di prendere il porro con te (che è un'arma vegetale di notevole potere) e di tornare al **106** per scegliere un'altra destinazione.

220

Bel colpo, ma questo, ti assicuro, non è il posto dove devi andare. Ti trovi in un paragrafo limbo piuttosto puzzolente, completamente circondato da dinosauri carnivori. A meno che tu non voglia finire a fare da cena a un dinosauro, ti conviene tornare al paragrafo da dove sei venuto e decidere in maniera più sensata.

221

Chiudi gli occhi per il terrore quando gli uomini di sopra si tolgono i loro *kilt.* Un attimo dopo senti una voce gridare: "Siamo pronti!" Guardi in su e vedi che i giocatori hanno legato per le estremità i loro *kilt*, in modo da creare una fune che dal foro nel soffitto scende quasi fino ai tuoi piedi.

"Afferrala!" grida la voce di prima. "E fai in fretta: soffia un venticello freddo delle Highland, qui sopra, da far venire i geloni!"

Dal momento che non vuoi che i tuoi salvatori abbiano a soffrire di geloni, ti afferri rapidamente alla fune di emergenza e cominci a salire.

Ma i nodi terranno? Gioca due dadi. Se fai 7 o più, sali sano e salvo fino al **228**. Se fai meno di 7, cadi e togli ai tuoi PUNTI DI VITA il numero indicato dai dadi, come fai con i punti di danno. Se rimani ucciso, vai al **14**. Altrimenti, dovrai tentare ancora.

222

Come una visione da giudizio universale, l'affilatissima lama di EJ recide prima il collare, e poi anche la tua testa.
Il mondo gira tutto attorno a te e rimbalza pericolosamente: una sensazione singolarissima, prima che la vista ti si annebbi completamente.
"Scusa" mormora la fin troppo familiare voce di EJ...

...mentre scivoli decapitato nei tetri abissi del **14**.

223

Il più rapidamente possibile, prima che la metamorfosi sia completata, afferri la tua fida amica e compagna d'avventura Excalibur Junior, stringi i denti per il dolore, fai sibilare la lama in un arco e poi la cali per tagliare l'anello.

Assieme a una considerevole porzione del tuo dito. Tanto che da ora in poi infliggerai un punto di danno in meno di quelli indicati dai dadi. Almeno fino a quando non morirai e non avrai un nuovo corpo.

Ora vai in fretta all'**86** e scegli un'altra destinazione prima di combinare altri danni.

224

C'è qualcosa nell'uovo!
Senti chiaramente il rumore. Qualcosa dentro l'uovo si sta muovendo, sta tentando di uscire. Osservi, semiparalizzato, mentre il guscio comincia a spezzarsi in superficie.

Pip, se rimani semiparalizzato potresti ritrovarti in guai seri. Hai ancora tempo di arrampicarti su per la fune di *kilt* al **221**. Ma se non ti muovi in fretta, sei condannato a vedere quello che succede al **229**.

225

"Togliti dai piedi, ubriacone!" gridi, tirandoti in piedi e brandendo selvaggiamente EJ.

Molto selvaggiamente. Sei talmente ubriaco che mancherai due colpi ogni tre durante il combattimento. La sentinella possiede 25 PUNTI DI VITA, e con la sua mazza nascosta sotto il *kilt* procura +2 punti di danno. Se sopravvivi, vai al **231**. Altrimenti, il **14** ti aspetta.

226

Svolazzi di qua e di là alla cieca per un po', fino a quando non scopri che fischiando la vista ti ritorna. Passata la prima ondata di panico, inizi a considerare la tua nuova condizione di volatile.

Che, a dire il vero, non è malvagia, soprattutto perché puoi tornare di nuovo ad essere un umano semplicemente pronunciando la parola magica NAMTAB. Come pipistrello, non puoi ovviamente servirti di EJ, perciò avrai bisogno, come sempre in questi casi, di un 6 per colpire l'avversario. Ma dal momento che sei anche un vampiro, con un 10, un 11 o un 12 prosciugherai completamente il tuo avversario del sangue che gli scorre nelle vene... No, cioè, volevo dire dei suoi PUNTI DI VITA. Inoltre, essendo piccolo, nero e con le ali, sei molto difficile da colpire, e puoi aggiungere tranquillamente 2 al numero che il tuo avversario deve ottenere per poterti colpire. Quante volte potrai trasformarti in un pipistrello dipende dal numero di cariche che ancora ci sono nell'anello del vampiro. Per scoprirlo, gioca due dadi. Ora svolazza all'**86** e plana verso un'altra destinazione.

227

"Giusto" mugugna la mummia con armatura. "Peccato, perché non mi dispiaceva l'idea di ucciderti, dal momento che così mi impone la mia malvagia natura". Fa un vago cenno con la mano fasciata. "Puoi andare, ora".
Un pensiero ti colpisce, al che ti schiarisci educatamente la gola. "Mi scusi" dici, "mi sono sempre chiesto perché le mummie indossino tante bende. Potete forse rispondermi voi?"
"Nel mio caso" dice la mummia con armatura, "mi sono tagliata facendomi la barba".

Bum-bum! Ora fila via prima di beccarti qualche malattia contagiosa. Avendo pronunciato la parola d'ordine, sei libero di entrare nel corridoio a sud al **232**, in quello a nord di nuovo al **143**, in quello a ovest al...

"Oh, no che non puoi!" esclama seccamente la mummia con armatura. "Io ti ho detto che potevi andare, ecco tutto. Il che significava andare a sud al **232**. E immagino che posso darti anche il permesso di tornare indietro verso nord per la stessa strada. Ma non metterti a parlare di andare a est o a ovest. Ti ho forse detto che potevi andare a est o a ovest?"
"No" ammetti tu. "Ma..."
"Vedi?" dice la mummia. "Ammetti che non ti ho detto che potevi andare a est o a ovest, e tuttavia stai lì tranquillo a prendere in considerazione anche quelle due possibilità. È tipico di voi avventurieri del giorno d'oggi. Dai loro una mano, e si prendono il braccio. Dunque, puoi andare a sud al **232**, se vuoi, senza problemi, ma per andare a est o a ovest, dovrai passare sopra il mio cadavere".

Cosa che si può anche fare al **234**, se decidi di combattere contro la mummia invincibile con armatura. Altrimenti, come dice la Cosa, le tue scelte si limitano al **232** o al **143**.

228

Esci dalla caverna e un grido di urrà ti accoglie, proveniente dalla folla di giocatori assiepati attorno al foro. L'arbitro viene verso di te e ti batte sulla spalla, dicendoti

che i quattro punti che hai totalizzato ti fanno vincere la partita. (Il gioco del Pogolfit diventa più oscuro ogni volta che ci giochi.)
A questa notizia, entrambe le squadre di Pogolfit tirano fuori le cornamuse e cominciano a marciare in perfetta formazione, suonando e cantando e, in linea di massima, terrorizzando ogni creatura vivente nei dintorni.
Dai un'occhiata al campo vuoto di Pogolfit, ora con un enorme buco in mezzo alle tre spade piantate nel terreno, e ti chiedi a cosa serva.

E ne hai ben diritto, perché dopo tutto quel trambusto, le uniche cose che hai adesso sono un terribile mal di testa e la possibilità di tornare al **106** per scegliere un'altra destinazione.

229

Un pezzo del guscio si stacca e un'enorme testa fa capolino.
Un altro pezzo cade a terra, e vedi comparire un artiglio mostruoso.
L'uovo si spacca in due, e un paio di ali enormi si spiegano pigramente verso l'alto. Fuori dalla caverna, le grida di terrore testimoniano l'improvvisa dipartita dei giocatori di Pogolfit. Indietreggi allarmato e impaurito, le mani che armeggiano alla ricerca del pomello di EJ. È un dragone, questo è ovvio: ma è il dragone più enorme e più bizzarramente colorato che tu abbia mai visto. Persino ora, appena uscito dall'uovo, è più grande del più mostruoso dragone adulto che ti sia capitato di incontrare in quella famigerata *Caccia al Drago*, quan-

Un'enorme testa dorata esce dall'uovo.

do ancora eri un avventuriero pivello. E i suoi occhi, quegli occhi che adesso sono incatenati ai tuoi, sono orbite di oro solido!
Un lieve guizzo di fuoco verde fuoriesce dalla bocca del dragone dagli occhi d'oro. L'enorme testa si stende verso di te, poi la creatura parla.
"Mamma!" ti dice.

> Proprio quello di cui avevi bisogno! Il pulcino di un dragone sputa-fuoco con gli occhi d'oro e stupido al punto da pensare che tu possa essere sua madre! Comunque, la situazione presenta anche qualche vantaggio. La creatura ti porterà a volo fuori dalla caverna, e combatterà al posto tuo per i prossimi sette combattimenti. (È ancora debole e inesperta, e ha bisogno di un 6 o più per procurare i punti di danno indicati dai dadi. Per contro, però, è praticamente indistruttibile, dal momento che fin dalla nascita Madre Natura l'ha dotata di ben 7.000 PUNTI DI VITA.) Ora montale in groppa, trattieni il respiro e ti ritroverai in un battibaleno al **233**.

230

Quando lo raggiungi, il magazzino è chiuso e sbarrato. Leggi il cartello sopra la porta d'entrata (*Magazzino Generale e Pasticceria. Prop. della Ved. Brunilde*), chiedendoti perché mai ti sia venuto in mente di ispezionare un'area deserta come questa.
Premi il naso contro la finestra e vedi che all'interno ci sono molti rotoli di *tweed*, pezzi di ricambio per corna-

muse, fiaschette di pietra per l'invecchiamento del whisky e, sul retro, vassoi di ciambelle e altri dolci. Un cartello appeso sulla porta dice:

SONO ANDATA A DAR DA MANGIARE ALLE OCHE
TORNO SUBITO

Non è firmato.

Be', quel che si dice un buco nell'acqua, Pip. Proprio il classico paragrafo che non fa che nuocere al buon nome dell'avventura. Non fa niente, puoi trovare qualcosa di più interessante da ispezionare sulla mappa del **106**.

231

La sentinella non è morta, malgrado le apparenze: è talmente carica d'alcool che dovresti bucarle la pancia con un bastoncino. Il guaio è che ormai hai respirato tanto vapore che non stai meglio di lui.
Cerca di rimetterti in sesto come puoi e allontanati di qui.

Per dirigerti al **106**.

232

Mentre cammini lungo il corridoio, ti rendi conto che c'è qualcosa di assolutamente *sbagliato* in questo posto, come se una cerimonia nuziale fosse stata organizzata dagli impresari di pompe funebri. L'aria, benché secca, è densa e pesante, come succede poco prima che scoppi un temporale. C'è odore di decadenza, qui; di una corruzione dolce, simile a quella di un topo che s'infila

nel tuo stivale per andare a morire. Contemporaneamente le tue orecchie percepiscono appena una musica stonata, come se un coro di pipistrelli stesse maldestramente intonando il *Coro dell'Incudine*.
Non è esattamente l'atmosfera adatta per distendere i nervi, ma tu non ti fermi e vai avanti. Della polvere sottile comincia a formarsi sulle lastre di pietra del pavimento, una specie di sabbia che penetra negli stivali e scricchiola terribilmente quando ci monti sopra. Dal muro alla tua destra senti provenire un basso ma continuo mormorio, come se un gruppo di politici fosse stato murato per aver parlato troppo. Il muro di sinistra è silenzioso, ma emette lacrime in continuo, e di quando in quando anche sangue.

> Senti, sei assolutamente sicuro di voler proseguire per di qua? Puoi ancora andare al **235**, naturalmente, ma ora che hai visto di cosa si tratta, forse preferiresti riconsiderare le tue possibilità di scelta al **227**.

233

Fuoriuscite dal foro con un potente colpo d'ali, appena in tempo per vedere le due squadre di Pogolfit scomparire oltre l'orizzonte in una folle ritirata che minaccia di distruggere ogni cosa.
Il dragone dagli occhi d'oro atterra vicino a un albero e aspetta che tu scenda. Balzi agilmente a terra, chiedendoti se quella creatura imparerà mai a parlare, cosa possibilissima, secondo il tuo punto di vista, dal momento che essa ha imparato a volare pochi secondi dopo la nascita.

"Dragonesco" dice il dragone, come se avesse letto il tuo pensiero.
"Come?"
"Imparerò a parlare dragonesco" ripete il dragone. "È la mia lingua madre. Non parlerò mai la tua lingua: è troppo difficile".
"Ma se la stai parlando!" protesti. "La stai parlando proprio quando mi dici che imparerai a parlare dragonesco!"
Il dragone ti squadra in silenzio come se tu fossi un completo idiota.

Forse è meglio che tu vada al **106** per scegliere un'altra destinazione prima che questa conversazione sconfini definitivamente nell'anomalo.

234

Splat!
Il rumore dell'invincibile e indistruttibile mummia che riduce l'avventuriero Pip in polpette.

Be', non ci ha messo molto. Fai esperienza anche di questo e cerca di rimetterti in sesto al **14**.

235

Il corridoio sbocca improvvisamente in una sala di considerevoli dimensioni, costruita con enormi blocchi di pietra di non meno di sette tonnellate ciascuno. Un alto soffitto a volta si leva verso l'oscurità più totale, sorretto da una fila di massicce colonne di granito.
Appoggiato ad ogni colonna vi è uno scheletro (non tutti resti umani, a giudicare dall'aspetto); e tra colonna

e colonna, allineato in ordinatissime file, vedi il più enorme esercito che mai ti sia capitato di incontrare: soldati che indossano il più vasto assortimento di armature arrugginite e di armi antiche, tutti, dal primo all'ultimo, morti da lungo tempo.
Spalanchi gli occhi stupefatto mentre contempli quell'incredibile e numerosissima compagnia di cadaveri. Laggiù vedi un folto gruppo di mummie, lì i Romani, gli Antichi Britanni, i Galli, gli Unni. Là in fondo i corpi delle tribù primitive che hanno combattuto contro i mammuth nell'Era Glaciale. E lì...
Un brivido di terrore ti corre lungo la spina dorsale. Perché vedi dei visi che riconosci immediatamente. I folli occhi di Ansalom, il mago dalla barba... le fattezze porcine del Fantasma Grunweasel (dum-da-dum-dum)... la faccia mostruosa del Professore di Matematica del Regno dell'Orrore...Viso dopo viso, creatura dopo creatura, nemico dopo nemico: le centinaia di avversari che hai sconfitto e ucciso, alleatisi tutti contro di te per perpetrare la loro terribile vendetta...
Ehi, aspetta un attimo... non si muovono! Sono lì, tutti allineati, plotone dopo plotone, compagnia dopo compagnia, ma immobili, gli occhi vacui fissi davanti a sé, e non un baffo che si muova.
"Certo che non c'è un baffo che si muova!" esclama la familiare voce di Merlino, il quale si fa avanti da dietro una colonna. "Sono morti, sono. Uno non va in giro ad acchiappare farfalle quando è morto, no? No, assolutamente no".

Un brivido ti corre lungo la spina dorsale...
È la Legione dei Morti!

Indietreggi di un passo. "Ma anche tu sei morto!" protesti. "Ti sei rotto l'osso del collo cadendo da un albero di mele".
"Sì, lo so" dice Merlino. "Ma le cose sono diverse se sei un mago. Dunque, sono felice che sei venuto, Pip. Stavo appunto per lanciare l'incantesimo per animare la Legione e farla marciare su Avalon. Adesso che ci sei tu, puoi prenderne il comando. Ti farò maggiore. No... colonnello. Te lo meriti, con tutte quelle carneficine che hai fatto".
"Farla marciare su Aval..." ripeti stupefatto. Poi noti gli occhi di Merlino, che sembrano quelli degli alieni scesi sulla terra a catturare gli umani in un film di serie B degli anni Cinquanta. Al 98 per cento sono bianchi e fosforescenti, spalancati e fissi. Non c'è dubbio: il tuo vecchio amico e mentore, primo responsabile di sette delle tue migliori avventure, è passato a miglior vita ed è andato a finire tra i cattivi.
"Scusami" dice EJ.
"Non ora, EJ; non vedi che sto combattendo per prendere la decisione più difficile di tutta la mia carriera?"
"Non essere stupido" osserva EJ. "Non c'è nessuna decisione da prendere. O lo curi, o lo uccidi. In quelle condizioni, è troppo pericoloso per essere lasciato in pace". Tossicchia. "E visto che siamo in argomento, potrei anche dirti che la parola per attivare la bacchetta Fiore di Loto è *hollyhocks*".
La guardi, probabilmente domandandoti di cosa diavolo stia blaterando. Ma la situazione è troppo disperata, e non puoi perdere tempo con le bizzarrie della tua spada.

"Preferirei poterlo curare, se sapessi come" dici.
EJ scrolla le spalle. "Una pietra del sole ci riuscirebbe, sempre che tu riesca a colpirlo in mezzo agli occhi. Ma non mi ricordo se ne hai raccolto una o no durante quest'avventura".

Be', l'hai raccolta sì o no? Se sì e desideri usarla, vai al **237**. Se no, allora l'unica cosa da fare è combattere al **236**.

236

Con un malvagio grido di guerra, balzi verso la Cosa che una volta era Merlino.
La quale ti guarda, compie un gesto circolare con la mano sinistra, ed ecco che la lama di EJ si attorciglia su se stessa in un nodo strettissimo.
"Auch!" esclama EJ. Ma ora non hai tempo per esprimerle la tua simpatia. Getti via la tua inutile spada...
"Chi sarebbe inutile?" domanda EJ, sciogliendosi e volando in direzione della tua mano.
... ti lanci in avanti sferrando un micidiale calcio di karatè che però Merlino schiva senza grosse difficoltà: voli oltre il tuo avversario e atterri piuttosto pesantemente sul posteriore.
Mentre ti rimetti in piedi, vedi due dardi di luce verdastra erompere dagli strani occhi di Merlino. Ti tuffi per scansarli, ma ormai è troppo tardi. La luce ti colpisce imprigionandoti come una ragnatela imprigiona una mosca. Senti che le estremità del tuo corpo cominciano a frizzare, come se si fossero trasformate in limonata.

Poi, dopo una devastante (ma singolarmente silenziosa) esplosione, piombi nell'oscurità più totale.

> Per risvegliarti al **14**. No, aspetta un attimo, questo non mi sembra proprio il **14**, anche se è un posto abbastanza spaventoso: un tetro castello la cui forma ricorda vagamente quella di un teschio; su di esso potrai ricevere notizie più dettagliate al **57**.

237

Con un movimento rapidissimo e quasi impercettibile, prendi la pietra del sole dallo zaino e la scagli contro il Mago Merlino.
Mentre il proiettile sibila in aria, Merlino lancia un grido di terrore e tenta di scansarlo. Ma la gemma è dotata di volontà propria: volteggia in aria e va a conficcarsi proprio in mezzo a quei due occhi così strani. Scintilla per un attimo, e poi svanisce completamente.
"Cosa?" chiede Merlino con aria confusa, l'espressione malvagia completamente scomparsa dai suoi occhi. "Dove? Come? Quando? Perché? Chi? Ah, no. Lascia perdere la mia ultima domanda. Vedo bene chi è. È Pip, vero? Sì, ovvio che sì. Sì, sì. Sono stato morto per un certo periodo, giusto? Massacrato e caput. Chiuso a chiave al **14**, dopo aver buttato via la chiave. Ma ora mi hai salvato, vero Pip? Ah, che bello! Che cosa hai usato? Una pietra del sole, ci scommetto. O forse una pietra di fiele di un gigante viola, anche quella potrebbe servire allo scopo. Anche se, naturalmente..."
"Lascia perdere, ora, Merlino!" gli gridi in preda al panico. "Dobbiamo andarcene di qui!"

E in effetti sarebbe meglio, perché in tutta la sala il terribile esercito di vampiri, zombi, spettri, mummie e altri caratteristici tipi di cadaveri in decomposizione ha cominciato a muoversi, animato dall'energia emessa dalla pietra del sole. Morti occhi (più orrendi a rimirarsi di quelli di Merlino quand'era ancora uno di *loro*) si voltano verso di te, morte dita ti si puntano addosso, morti piedi cominciano a strisciare, morte... Ma hai afferrato l'idea.
Ti tuffi verso l'uscita trascinandoti appresso Merlino, e, nell'attimo in cui siete fuori, le orride creature si riparalizzano nell'immobilità perenne.

Pfui! Per un pelo. Ma almeno adesso sei libero di andare al paragrafo intitolato "Il Trionfo di Pip".

IL TRIONFO DI PIP

"Non va affatto bene!" esclamò Sir Lancillotto, il quale cadeva spesso preda del panico, malgrado la sua reputazione. Si torse nervosamente le mani e prese a misurare la sala a passetti veloci e agitati. "Non è abbastanza!"
Sul campo delle giostre di Camelot tutti gli uomini armati del regno erano stati chiamati a raccolta: le loro armature di metallo scintillavano alla luce del sole. Lance e pennoni si levavano in cielo, giù fino all'orizzonte, simili a un grande mare infuriato. Squadroni di cavalieri affiancavano quelli dei fanti; di tanto in tanto i soldati a cavallo tiravano le redini dei loro muscolosi destrieri da guerra, che sbuffavano inquieti battendo con gli zoccoli il morbido terreno. Era l'esercito più formidabile mai visto in Avalon. Ma Sir Lancillotto era convinto che non bastasse.
Re Artù sospirò e si volse verso l'esile ragazza col cappello a punta, seduta su un pony alla sua destra. "Che cosa ne pensi, Cody?"
Cody scrollò le spalle. Sembrava molto stanca, e di gran lunga più vecchia di quello che era in realtà. "Può darsi che abbia ragione, Vostra Maestà. Non è un'invasione normale. La Legione dei Morti è piena di soldati morti, come il nome sta a indicare, e ciò li rende molto difficili da uccidere. Poi c'è Merlino..."
Il Re sospirò nuovamente. "Ah, Merlino". Lo sguardo gli si rannuvolò. "Pensi davvero che adesso si sia messo contro di noi?"

"Non vi è dubbio" rispose Cody. "Non vi è il minimo dubbio. Non è più il Merlino di una volta, naturalmente. Morire cambia la gente, sapete".
"Sì, suppongo che sia così. Meglio far muovere gli uomini" disse a Sir Lancillotto. "Può non essere abbastanza, ma è tutto quello che abbiamo".
"Potrei tornare nella mia nativa Francia a chiedere rinforzi" suggerì Lancillotto.
Ma il Re scosse tristemente la testa. "Non c'è tempo. Vi sono chiari segni che la Legione dei Morti è pronta a mettersi in marcia contro di noi. Se ciò avverrà, sarà qui in meno di una settimana. E tu impiegheresti molto più tempo ad andare e tornare dalla Francia".
"Sì, credo di sì" ammise Lancillotto cupamente.

Dopo che anche l'ultimo squadrone dell'esercito ebbe preso posto sul campo di battaglia, Re Artù prese Cody da parte. "E Pip?" le chiese in tono confidenziale.
"Pip?" chiese lei. "Morto e arruolato nella Legione, immagino. È passato troppo tempo perché si possa ancora pensare a un successo della sua missione".
Re Artù fu percorso da un brivido. "Perciò dovremo combattere sia contro Pip che contro Merlino! Allora Avalon è condannata". Fece per voltare il cavallo e raggiungere i suoi uomini quando un improvviso subbuglio lo costrinse a fermarsi.
"Condannati!" gridò una voce, ripetendo le ultime parole del Re. "Siamo tutti condannati!" Un uomo gli passò accanto, e poi un altro. Re Artù aggrottò la fronte. Altri uomini ancora sfrecciarono accanto al suo cavallo, in preda a un cieco terrore. Il terreno cominciò a tremare,

e un lontano rumore di tuono riempì l'aria. Il cavallo di Artù cominciò a scartare nervosamente, ma era uno stallone ben addestrato e bastò un attimo per farlo tornare tranquillo. Ma più in là, l'enorme esercito che pochi minuti prima aveva marciato fuori da Camelot stava ora battendo in ritirata, scappando da un nemico invisibile come se inseguito da un'orda di demoni.
"Ferma!" ordinò il Re. Ma altrettanto inutile sarebbe stato tentare di fermare la marea. Il fior fiore dei guerrieri di Avalon se la stava dando a gambe, terrorizzato, trascinando con sé anche i coraggiosi Cavalieri della Tavola Rotonda, incapaci di controllare i loro destrieri in mezzo a quel trambusto infernale.
"Ma qual è il problema?" ruggì il Re.
"Qual è il problema?" gli gridò dietro un soldato, gli occhi pieni di terrore. "Eravamo pronti a combattere la Legione dei Morti, ma nessuno ci aveva detto che avremmo dovuto affrontare un tale pericolo!"
"Quale pericolo?" chiese Artù, ormai disperato. Ma era troppo tardi. L'uomo era già svanito.
Le mascelle tirate per la rabbia e l'indignazione, Re Artù voltò il suo cavallo e attraversò con passo fermo la folla in subbuglio. Se un pericolo minacciava Avalon, lui avrebbe combattuto fino alla morte per difendere il suo regno. Talmente fulminea era stata la ritirata, che in pochi minuti non rimase più traccia di soldato sul campo di battaglia (tranne che per Cody, la quale aveva seguito in silenzio il suo re). "Quale pensi sia la causa di tutto questo?" le chiese seccamente.
"Qualcosa di abbastanza pericoloso da riempire di terrore un intero esercito" rispose Cody con aria saggia.

"Lo sapremo presto, qualsiasi sia la cosa che ci capiterà sotto gli occhi".
Re Artù tirò le redini ed estrasse la sua grande spada Excalibur. Adesso anche lui poteva sentire un vicino rumore di passi.
E all'improvviso apparve il nemico: un uomo alto e magro, con addosso una tunica da mago, e una figuretta più piccola in abiti da guerriero.
Re Artù rimase immobile per un attimo, come colpito da un fulmine. Poi gettò all'indietro la testa e rise per la gioia. "Sono Pip e Merlino!" esclamò verso Cody, il viso illuminato da un largo sorriso. "Ecco cosa ha spaventato il mio esercito!"
E Cody, lo sguardo incatenato a quello del più grande guerriero che mai percorse le fertili terre di Avalon, annuì in silenzio e poi disse: "Proprio così, Vostra Maestà. Proprio così!"

APPENDICE I

Libro di Pip degli Incantesimi Combinati

REGOLE DI MAGIA

Ogni incantesimo che decidi di lanciare ti costerà 3 PUNTI DI VITA, *sia che funzioni sia che non funzioni.* Non puoi adoperare un incantesimo più di tre volte in un'avventura. Lo si considera adoperato anche se non funziona.
Un incantesimo funziona solo quando, giocando due dadi, ottieni 7 o più.

Incantesimo	*Effetto*
Armatura di Pip di Lucentezza quasi Impenetrabile (Abbreviato in A.P.L.I.)	Avvolge chi lo usa in un vortice di luce che agisce da armatura, e toglie 4 punti dal danno che viene inflitto; un beneficio che si aggiunge agli altri garantiti dal possesso di vere armature, giubbotti di pelle di drago...
Pugno Straordinario di Pip (Pu.S.P.)	Aggiunge 10 ai punti di danno indicati dai dadi, nel colpo successivo inferto da chi fa uso di questo incantesimo.

Buonumore e Risata Istantanea di Pip
(Bu.R.I.P.)

Fa scoppiare l'avversario/a in una risata irrefrenabile, in modo che questo/a/i/e mancherà/anno il colpo per tre volte consecutive.

Freccia d'Attacco di Pip
(Fr.A.P.)

Permette a chi lo usa di scagliare una freccia magica contro il nemico. Quando l'incantesimo funziona, la freccia non manca mai il bersaglio e procura 10 punti di danno. Inoltre, il nemico che rimane colpito non è in grado di rispondere immediatamente all'attacco, a meno che non sia in possesso di un'arma a lunga gittata, come una lancia o un arco.

Immunità al Veleno di Pip
(I.Ve.P.)

Quest'incantesimo deve essere lanciato *prima* dell'assunzione del veleno, ed ha il potere di rendere immune chi ne fa uso, indipendentemente dal numero indicato dai dadi.

L'incantesimo NON FUNZIONA se viene lanciato *dopo* l'assunzione del veleno. Può essere particolarmente utile qualora si desideri verificare gli effetti di sostanze potenzialmente pericolose.

Neutralizzatore Istantaneo di Pip
(N.I.P.)

Quest'incantesimo ha il potere di neutralizzare l'effetto di un altro incantesimo (uno solo) lanciato su un *oggetto* (non quindi su una persona o essere vivente). Viene di solito impiegato per aprire bauli, scrigni, porte ecc. chiusi con altri incantesimi.

Immenso Ripetitore Rapido di Pip
(I.Ri.Ra.P.)

Quest'incantesimo permette a chi lo usa di muoversi con velocità doppia nel corso di un combattimento, e quindi di colpire consecutivamente per DUE volte ogni volta che ha diritto a colpire.

Incantesimo Molto Speciale

INVISIBILITÀ
(I.N.V.I.S.I.B.I.L.I.T.À.)

Questo particolare incantesimo può essere adoperato soltanto UNA VOLTA nel corso di un'avventura, al prezzo di 15 PUNTI DI VITA... e soltanto in certi paragrafi dell'avventura. (I paragrafi nei quali quest'incantesimo può essere adoperato sono indicati chiaramente, perciò non sprecare PUNTI DI VITA cercando di servirtene altrove.) L'incantesimo ha il potere di rendere chi lo usa totalmente invisibile.

Dito di Fuoco
(Di.Fu.)

Quest'incantesimo ha il potere di far fuoriuscire dal tuo dito un fascio di fuoco che toglie 10 PUNTI DI VITA al tuo avversario. Quest'incantesimo ti assicura dieci fasci di fuoco in tutto. Puoi adoperarlo soltanto una volta.

Sfera di Fuoco
(Sfe.Fu.)

Quest'incantesimo ha il potere di creare nel palmo della

tua mano una sfera di fuoco gigante, che puoi scagliare contro il nemico procurandogli ben 75 punti di danno. L'incantesimo ti assicura soltanto *due* Sfere di Fuoco per ogni mano, e lo puoi usare soltanto una volta.*

*Ma puoi tenere da parte le Sfere di Fuoco e i Fasci di Fuoco che non adoperi per servirtene più tardi.

Brevetto di Scassinatore di Lucchetti di Pip
(Bre.Sca.Lu.P.)

Ti permette di scassinare un lucchetto per paragrafo se, giocando due dadi, fai almeno 6.

Incredibile Rimpicciolitore di Pip
(I.R.P.)

Quest'incantesimo ha il potere di far comparire un cappello magico che, se indossato, riduce l'altezza di Pip a quindici centimetri circa, permettendogli così di passare attraverso aperture e passaggi piccolissimi. L'altezza tornerà normale nel paragrafo successivo.

Reazione Amichevole per Verdure di Pip
(R.A.Ve.P.)

Assicura una Reazione Amichevole da parte di qualsiasi tipo di vegetale che ti stia attaccando.

Levitazione Istantanea di Pip
(L.I.P.)

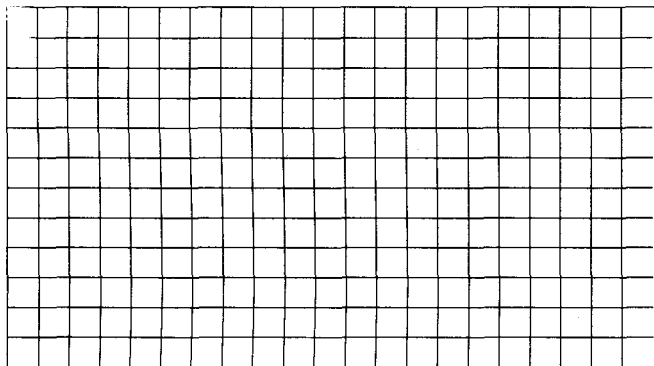
Quest'incantesimo permette a Pip di levitare, ma soltanto per tre volte per ogni avventura. Se adoperato in luoghi chiusi, farà sbattere violentemente la testa contro il soffitto, con conseguente rimbecillimento e perdita di metà dei PUNTI DI VITA che si possiedono al momento.

Modificazione dei Poteri della Spada di Pip
(Mo.Po.S.P.)

Quest'incantesimo permette a Pip di alterare i poteri di EJ, facendo RADDOPPIARE i punti di danno che EJ è in grado di procurare nella successiva giocata di dadi, ma DIMEZZANDOLI invece in quella immediatamente successiva. Quest'incantesimo deve essere lanciato PRIMA di giocare i dadi, in modo da poter determinare il suo effetto.

APPENDICE II

Mortometro

Fai una X su una casella ogni volta che rimani ucciso.

Grado di morte = Numero totale di caselle segnate con una X.

Punteggio d'avventura = 1.000 meno il Grado di Morte

Livelli di Esperienza

1.000 Signore Supremo dell'Avventura
995 - 999 Cavaliere dell'Avventura
990 - 994 Maestro dell'Avventura
985 - 989 Avventuriero Esperto
980 - 984 Avventuriero Novizio
975 - 979 Pivello Rimbalzante

APPENDICE III

Il Mondo dei Sogni

Per entrare nel Mondo dei Sogni, gioca due dadi e vai al paragrafo corrispondente al numero da essi indicato.

2

Il tuo chihuahua (un animaletto cattivissimo che una volta giocava in una squadra sudamericana di calcio) ha ingurgitato un po' troppe gelatine di midollo ed è diventato grande come un elefante. Adesso insiste affinché tu lo porti a fare una passeggiata. Gioca due dadi per scoprire se sopravviverai a questa terribile esperienza. Se fai meno di 5, non sopravvivi e devi andare al **14**. Se fai 5 o più, recuperi 10 PUNTI DI VITA.

3

Vai a una sagra campestre organizzata da un bastone ambulante di rabarbaro gigante. La tua partner, un vero e proprio asso della rumba, vince un premio di 700 pezzi d'oro. La metà è tua, e te la puoi portare via dal Mondo dei Sogni.

4

Soffri un po' di insonnia e devi giocare di nuovo i dadi.

5

Vieni inseguito attraverso una vasta pianura da un gruppo di galline selvagge. Malgrado i tuoi sforzi, non riesci a seminarle (forse dovresti fare un po' più di aerobica). Le galline ti raggiungono, e un certo numero

di esse ti beccano prosciugandoti ciascuna di 1 PUNTO DI VITA. Gioca due dadi per determinare quanti PUNTI DI VITA hai perso. Se rimani ucciso, vai al **14**.

6

Durante una Missione Speciale alla Ricerca della Terra Perduta di Lyoness, prendi la strada sbagliata, vai a finire in Tibet e scopri la mitica Fonte dell'Eterna Giovinezza (gelata per via del freddo). Anche se sei già abbastanza giovane, e quindi non puoi beneficiare del processo di ringiovanimento, scopri che masticando un ghiacciolo della fontana recuperi per intero i tuoi PUNTI DI VITA e diventi ancora più carino di prima.

7

Il Fantasma Grunweasel (dum-da-dum-dum), che hai eliminato diverse avventure fa, è diventato oggetto di un nuovo e strano culto religioso, i cui fanatici adepti hanno giurato di ucciderti. Ora che stai dormendo tranquillamente, un certo numero di Ninja Astrali si sta arrampicando su per il muro della tua camera da letto. Gioca un dado. Se fai 4 o più, i Ninja cadono e si rompono il collo, permettendoti di girarti dall'altra parte e tornare a dormire. Se fai meno di 4, essi riescono a raggiungere la tua camera. Ora gioca nuovamente i dadi per scoprire quanti Ninja devi affrontare. Ciascuno di essi possiede 15 PUNTI DI VITA, colpisce con un 4 e procura +3 punti di danno. Se rimani ucciso, vai al **14**. Altrimenti, puoi aggiungere 5 PUNTI DI VITA a quelli che possiedi per ogni Ninja ucciso.

8

Sei un pedone in una scacchiera gigante e sei appena stato mosso in Re 4, dove un alfiere nero ti minaccia. Lancia un dado per vedere se l'alfiere ti colpisce. Se fai 4 o più, recuperi una giocata di due dadi di PUNTI DI VITA. Se fai 3 o meno, perdi una giocata di due dadi di PUNTI DI VITA. (Se rimani ucciso, vai al **14**.)

9

Scopri una nuova tintura che fa diventare il tuo viso completamente rosso. Torna al paragrafo dove hai deciso di dormire con il viso completamente rosso. (Ciò comporta un vantaggio: hai un aspetto talmente strano, adesso, che colpirai per primo fino a quando la tintura non sparirà, il che avverrà tra cinque paragrafi.)

10

Sei diventato piccolo piccolo e sei caduto in una pentola di zuppa di ceci. Gioca due dadi per scoprire se riesci a nuotare o no. Se fai meno di 8, affoga pure al **14**. Se fai 8 o più, non soltanto sopravvivi, ma il bagno nella zuppa di ceci ti restituirà per intero i tuoi PUNTI DI VITA.

11

Ti trovi in mezzo a una tempesta, quando all'improvviso ti accorgi che dal cielo cadono dei *penny*. Decidi di non darti la pena di scrivere una canzone riguardo a questo strano fenomeno meteorologico, ma piuttosto di acchiappare il bottino (cosa che farebbe qualsiasi avven-

turiero sensato). Quando ti sveglierai, troverai l'equivalente in rame di 500 pezzi d'oro sotto il tuo cuscino.

12

Non si capisce per quale ragione, ma hai deciso di entrare a far parte di una Legione Romana. Il duro addestramento ti rinvigorisce a tal punto che recuperi ben 10 PUNTI DI VITA; ma, cosa ancora più importante, i tuoi avversari da ora in poi ti infliggeranno 1 punto di danno in meno di quelli indicati dai dadi per il resto di questa avventura.

Un mondo di avventure dove il protagonista sei tu. | **librogame®**

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo.

time machine

L'ETÀ DEI DINOSAURI	1
LE SORGENTI DEL NILO	2
SULLE NAVI PIRATA	3
SELVAGGIO WEST	4
MISSIONE A VARSAVIA	5
LA SPADA DEL SAMURAI	6

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!

detectives club

IL MESSAGGIO DEL MORTO	1
L'ANTIQUARIO	2
MISTER MEZZANOTTE	3
SULL'ISOLA MISTERIOSA	4

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

avventure stellari

PIANETI IN PERICOLO	1
L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI	2
I CAVALIERI DELLA GALASSIA	3
IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI	4
LE STELLE SCOMPARSE	5

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

I SIGNORI DELLE TENEBRE	1
TRAVERSATA INFERNALE	2
NEGLI ABISSI DI KALTENLAND	3
L'ALTARE DEL SACRIFICIO	4
OMBRE SULLA SABBIA	5
NEL REGNO DEL TERRORE	6
IL CASTELLO DELLA MORTE	7
LA GIUNGLA DEGLI ORRORI	8
L'ANTRO DELLA PAURA	9
LE SEGRETE DI TORGAR	10
I PRIGIONIERI DEL TEMPO	11
SCONTRO MORTALE	12
CONTAGIO MORTALE	13
IL PRIGIONIERO DI KAAG	14
LA CROCIATA DELLA MORTE	15

alla corte
di re artù

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo . . .

IL CASTELLO DI TENEBRA	1
CACCIA AL DRAGO	2
NEL REGNO DEI MORTI	3
VIAGGIO NEL TERRORE	4
IL REGNO DELL'ORRORE	5
IL REGNO DEL CAOS	6
LA TOMBA DEGLI INCUBI	7
LA LEGIONE DEI MORTI	8

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

grecia antica

IN VIAGGIO VERSO CRETA 1

ALLA CORTE DI MINOSSE 2

IL RITORNO 3

serie conclusa

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo . . .

oltre l'incubo

IL REGNO DELL'OMBRA 1

NEL VORTICE DEL TEMPO 2

serie conclusa

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

oberon

OBERON IL GIOVANE MAGO 1

LA CITTÀ PROIBITA 2

IL CANCELLO DELL'OMBRA 3

LA GUERRA DEI MAGHI 4

serie conclusa

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema.

horror classic

IL CONTE DRACULA 1

FRANKENSTEIN 2

serie conclusa

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

misteri d'oriente

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA	1
L'OCCHIO DELLA SFINGE	2
LE MINIERE DI RE SALOMONE	3
I SEGRETI DI BABILONIA	4
GLI ADORATORI DEL MALE	5

serie conclusa

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi più intricati!

sherlock holmes

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB	1
LO SMERALDO DEL FIUME NERO	2
IL CASO MILVERTON	3
WATSON SOTTO ACCUSA	4
I DINAMITARDI	5

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.

Guerrieri della strada

VIAGGIO DISPERATO	1
AGGUATO IN MONTAGNA	2
LA ZONA OMEGA	3
VERSO LA CALIFORNIA	4

Un librogame da giocare da soli, o in due, o in tre, o in quattro: una novità assoluta, un tuffo senza fine nell'avventura . . .

blood sword

I LABIRINTI DI KRARTH 1

IL REGNO DI WYRD 2

Un sistema di gioco assolutamente innovativo, che ti consente di scegliere direttamente le singole mosse con cui affrontare gli avversari

ninja

VENDICATORE! 1

ASSASSINO! 2

Il cacciatore ribelle che ruba ai ricchi per dare ai poveri, l'uomo che ha fatto della Foresta di Sherwood un piccolo mondo felice dove regnano la voglia di vivere, *l'ardimento, la lealtà, la giustizia.*

robin hood

IL DEMONIO DEL RE 1

LA SPADA DEL TEMPLARE 2

Una formula di gioco assolutamente rivoluzionaria, quattro storie diverse da giocare nello stesso universo, il Mondo di Dorgan.

partita a quattro

CAITHNESS L'ELEMENTALISTA 1

KELDRILH IL MENESTRELLO 2

PEREIM IL CAVALIERE 3

KANDJAR IL MAGO 4

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.

realtà & fantasia

INTRIGO IN FM	1
TRANCE	2
L'ISOLA DEI MISTERI	3

Una novità assoluta nel mondo del librogame: due libri per **due giocatori**, alleati o avversari. Oppure due avventure da giocare **da solo**.

faccia a faccia

SFIDA PER IL TRONO	1
LA VALLE DEI SOGNI	2

librofantasy

1. *IL MASSACRO DEI RAMAS*
"Le Leggende di Lupo Solitario"
2. *LA CITTÀ MALEDETTA*
"Gord il miserabile"
3. *L'INVASIONE*
"Le Leggende di Lupo Solitario"
4. *IL MARE DELLA MORTE*
"Gord il miserabile"
5. *MISSIONE DISPERATA*
"Le avventure di Darkmane"
6. *LA SPADA DEL SOLE*
"Le Leggende di Lupo Solitario"
7. *OLTRE IL DESERTO*
"Il mondo di Enwor"

Edizioni E. Elle

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei librogame®*, se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* librogame® *in libreria, se hai trovato degli errori... insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.

via San Francesco, 62

34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

La mia serie preferita è:

1. ....

2. ....

3. ....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo librogame®

SI NO

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

....

....

....

LA LEGIONE DEI MORTI

8

alla corte di re artù

Ti basta una gomma, una matita, un paio di dadi, e subito un incantesimo ti trasporterà in uno dei luoghi mitici della letteratura di tutti i tempi.

In questo libro il protagonista sei tu. A Camelot, nella lontana Avalon, un terribile pericolo minaccia le sorti del regno. La spaventosa Legione dei Morti, un'immensa armata composta da mummie, spettri, vampiri e zombi sta per conquistare Avalon. Questa volta, però, è Cody - una giovane apprendista stregone - a lanciare l'incantesimo che ti trasporterà alla corte di Re Artù. Ma che fine ha fatto Merlino? Merlino è morto, ed è proprio lui a guidare l'esercito nemico! Solo il tuo coraggio potrà salvare il regno dalla distruzione totale.

In questo libro il protagonista sei tu. Buona fortuna, valoroso Pip...

copertina illustrata da John Howe

ISBN 88-7068-388-5

70683885

L. 9.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu